

（总第6期）

'96北京家用电脑暨软件展示展销会

展销时间：1996年元月27日—31日　　展销地点：中国国际展览中心

主办单位：中国国际贸易促进委员会北京市分会
北京市海淀区商会、科技计算机商会
北京纵横天地信息传播有限公司

承办单位：北京市海淀区商会、科技计算机商会
北京纵横天地信息传播有限公司
北京国际经济技术公司

支持单位：《电子产品世界》杂志社
《联合商情》
《正方快讯》
北京圣海伦科技公司
大竹广告创制有限公司
《家用电脑与游戏机》月刊
《大众软件》杂志社





- 电脑多媒体浅谈（三）（续）
- DOS环境下的声卡工具软件（一）
- 趣味学习软件（一）
- 炎龙骑士团II
- 三国志英杰传

展销范围：各类家用电脑整机、电子电脑配件、家用多媒体产品、家用电脑软件、家用电脑维修咨询服务、家用电脑升级服务及电脑专业用书等

咨询电话：2059597
2026633-3236/3344/3387/3339

报名地址：海淀区花园北路44号旭方大酒店3D、488室
（北医三院对面，331、375路汽车可达）

欢迎广大计算机
专业厂商公司参展

每周七天您和家人工作学习娱乐的好伙伴

AIK®

- WINDOWS界面
- 种类丰富
- 内容正确



(儿童版)
(初中版)
(高中版)
(电脑入门)
(家务管理)
(休闲游戏)



爱嘉家教大师

A I K C H D

新年致词

《大众软件》自 1995 年 8 月创刊以来，迎来了它的第一个新年。在此，我代表大众软件杂志社的全体员工，向全国各地关心、支持、帮助和爱护《大众软件》的朋友们致以节日的问候和新年的祝愿。

在新的一年里，《大众软件》将有什么举措呢？

第一，统计读者调查表，公布分析数据和获得 20 型纪念券的读者名单。由于寄回来读者调查表达 52000 多封，杂志社只得另行编制统计程序，将调查表全部录入计算机内进行处理，工作量巨大，预计 1996 年 3 月份宣布统计分析结果，并公布 500 名能参加抽奖活动的读者名单。

第二、进行软件使用情况的调查统计。为了了解读者软件使用的情况，更好地办好刊物，加强软件厂商与电脑使用者之间的联系，这一期我们印发了软件调查表。考虑全国广大读者的意见，通过这一调查形成真正的中国软件排行榜。详细情况请见本期第 41 页。

第三、进行外地读者服务分部的试点工作。根据广大读者的要求，考虑上海二万多名读者的实际情况，大众软件杂志社正与上海有关方面联系，拟在一季度建立读者服务部上海分部，进行完善的读者服务和广泛的技术交流。

第四、开展“首次大众软件奖”的活动。在本刊发行一周年之际，进行一次奖品总额为十多万元的抽奖活动。详细情况请见本期第 40 页的说明。

您想精通实用软件吗？
大众软件将做您得力的助手。
您爱玩电脑游戏吗？
Popsoft 将与您结成朋友。

主编 孙月湘

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:边晓春
副 社 长:高庆生　刘贯和(常务)
主　　编:孙月湘
副 主 编:徐国成
责任编辑:宁继贤
广 告 部:张友利　陆明　吴向荣
彩页制作:北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷:解放军报印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726
广告许可证:京工商广临字 134 号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局 66 号信箱
电　　话:(010)5266244、5266245
传　　真:(010)5266329
社　　址:北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
出版日期:1996 年 1 月 11 日
零 售 价:人民币:6.00 元
港　币:15.00 元
美　元:5.95 元

软盘目录

(总第 6 期)

- 多媒体作品演示工具
- 趣味学习软件
- DOS 百宝箱
- WINDOWS 95 的升级列表文件
- CUTK.BAT
- 三国志Ⅳ地址查询软件



目　次

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

导购指南

大众软件(Popsoft)月刊

1996年1月(总第 6 期)

启 事

《大众软件》1995年9月(总第2期)和12月(总第5期)杂志本部已无货,请读者不要再寄钱到读者服务部购买这两期杂志。配套软盘和其它各期杂志还可到读者服务部邮购或购买。如果你喜欢《大众软件》,想得到每期的杂志,最好到全国各地邮局或读者服务部订阅。

信息与动态

●'96 北京家用电脑暨软件展示展销会即将举行　由中国国际贸易促进委员会北京分会、北京市海淀区商会、科技计算机商会及北京纵横天地信息传播有限公司主办的"'96 北京家用电脑暨软件展示展销会"将于 1996 年 1 月 27 日～31 日在北京中国国际展览中心举行。本次展示会旨在进一步营造、发展、推动国内家用电脑市场，帮助国内电脑厂商宣传企业形象，展销企业产品。此次展示会的展示范围包括家用电脑整机、便携机、学习机、电子电脑配件、家用多媒体产品、教育软件、娱乐软件、电子出版物、电脑图书、资料、刊物以及电脑的升级、维修咨询服务等。届时《大众软件》杂志社作为支持单位之一在参展的同时，将销售前六期的杂志、前七期的配套软盘及各种软件，凡在展销会上购买配套软盘及软件的读者均能获得可参加"首次大众软件奖"活动的 10 型纪念券。　张莉

●大型光盘游戏《官渡》正在加紧开发　据悉，北京前导软件有限公司正在开发大型系列游戏软件《三国》，与现有的三国题材游戏所不同的是，《三国》由多部独立软件组成，每部软件模拟一场著名战役，以该战役的地名命名。第一部《官渡》的开发工作正在进行。

《官渡》模拟发生在公元 200 年的官渡战役。游戏者或者扮演统兵 50 万直逼许昌的袁绍，或者扮演率 30 万精兵扼守官渡咽喉的曹操。在方圆五百里的战场上，分布着一百多个城池、路口、渡口、关隘和伏击点。双方各有数十员战将和谋臣听候调遣，可以组成多支部队同时运动。《官渡》营造出军队主帅的指挥环境，提供尽量贴近真实的指挥手段，使游戏者能够运筹帷幄、调兵遣将，充分发挥其指挥才能。如果您扮演袁绍，能够战胜足智多谋的曹操而改写历史吗？如果您扮演曹操，能够超越历史的辉煌吗？

《官渡》采用电视剧《三国演义》的实拍镜头表现规模宏大的战争场面，以人声和立体声音乐配音，装有千余幅地图和数十位著名历史人物的动态图像，具有 600 兆字节的超大容量。该软件基于 WINDOWS 95 中文版，是国内第一个大型多媒体 32 位游戏。

据悉，《官渡》的演示版光盘已接近制作完成，争取与 WINDOWS 95 中文版同时发布。而《官渡》的成品软件则计划于 1996 年 4 月面市。　柳鸽

●中国邮电 Internet 骨干网启动　1995 年 11 月，邮电部正式决定在全国 30 个省、市、自治区所属的邮电部门构造、建设中国邮电 Internet 骨干网(Chinanet)。该网将于 1996 年 6 月底建成开通。目前该网已有北京、上海两个出口，与国际 Internet 互连，计划于 1996 年在广东开通第三条国际线路。届时 Chinanet 将由全国邮电部所属的 30 个省、市、自治区的核心结点构成，并且有北京、上海和广东三条高速国际出口线路与国际其它网络互连，北京 256K、上海 64K 线路也将扩展到 2M 国际通信速率，将有效地解解决目前国内其它网络出现的国际出口拥挤现象。Chinanet 除提供现有 Internet 全部业务外，还将实现全国范围的用户自动漫游，同时将为用户提供友好的中文界面，更便于用户使用各种网络资源。预计 Chinanet 将成为中国最大的 Internet 商业服务网络。　柳鸽

●NEC 个人电脑进入中国家电市场　NEC 是日本最大的电器厂家之一，NEC 电脑在日本市场占有 50% 以上份额，被称作多媒体的 NEC，已成了电脑的代名词。现在 NEC 的原装机电脑已开始正式走向中国市场。

NEC 于 1995 年在上海成立了 NEC 中国基地。目前，其产品——中文系统的原装机已在中国南方展开销售，并且势头良好。据有关方面的调查表明，NEC 推出的中文系统原装机在其型号、价格等方面完全适合中国市场的需求。在不久的将来，NEC 还将在中国北方以北京为中心全面展开销售。　张莉

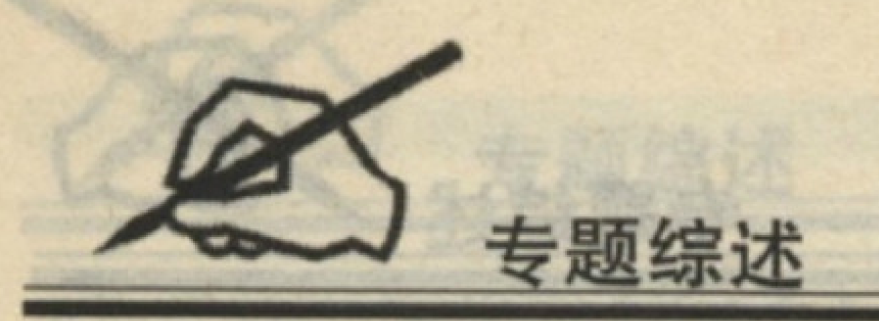


●**微软公司开始 WINDOWS 97 的研制** 微软公司继1995年8月推出WINDOWS 95后，又开始了WINDOWS 97的研制，预计1997年推出。WINDOWS 97并非是WINDOWS 95的升级产品，而是一种全新的操作系统。虽然WINDOWS 95推出后受到普遍欢迎，但也存在一些尚待改进的问题——WINDOWS 95并不是最容易操作的系统，仅在美国一天就有2万个有关WINDOWS 95的求助电话。因此，WINDOWS 97定会令世人瞩目。 柳鸽

●**世界三大电脑公司将为业界提供统一技术规范** 苹果、IBM及摩托罗拉三家公司于1995年11月宣布将为业界提供Power PC平台技术规范。该套规范订出统一的个人电脑构架，将苹果电脑公司的Power Macintosh平台与标准PC环境合而为一，使电脑厂商和用户分享Macintosh和PC平台的优点，这套公开的技术规范有助于厂商设计能够运行多种操作系统的电脑。根据计划，苹果电脑、IBM、微软、Novell及 Sun Soft 的操作系统日后将与Power PC平台全面兼容。 柳鸽

●**苹果电脑公司推出中文语音输入系统** 苹果电脑公司推出一种中文语音输入系统，它具备语音识别和记录能力，用户只需用普通话讲出要输入的信息，系统就能自动将语音转为简体或繁体中文。但在使用前，用户必须先"训练"系统，即对着相连的麦克风朗读一定数量的文字，经过系统"消化"后才可开始语音输入。 柳鸽

●**摩托罗拉公司在中文书写软件研制中取得突破** 1995年11月摩托罗拉公司于宣布发明了一种新技术，能大大改进微机上汉字的书写过程。该公司的一家分公司——莱克西克斯公司说，由其研制的这套软件是一种使微机能识别汉字的极为精确、随时可使用的软件，该系统运用人工智能识别"弯弯曲曲"的汉字，能在手持的笔式电脑上更快和更自然地书写。该公司说，虽然目前还没有汉字书写软件能达到百分之百的精确，但其研制的计算机系统能够大大有助于个人电脑和微处理器在亚洲的使用。该公司还说，不久将推出"莱克西克斯普通书写专家"软件，利用人工智能来提高汉字输入速度和精确度。 柳鸽



电脑多媒体浅谈(三)

——如何为个人电脑选购和顺利安装视卡(续)

北京·一兵

(接上期)现在很多解压卡都在强调真彩功能,用户对这个概念很模糊,认为能上真彩的解压卡解压效果会非常清晰。其实真彩的概念只针对VGA显示卡和显示器而言,而能上真彩的意思是说当您的驱动程序改为65000色或1600万色的真彩方式时,解压卡仍能正常工作而已。其实,大家都知道,满屏的卡,无论您上的是16色还是1600万色,它们显示出的效果是没有区别的,最起码在视频输出时是不会受您的显示驱动程序影响的。就算这种区别存在,那么现在的VCD小影碟在压缩时,也都是256色模式的。所以无论您上到多高的颜色,就满屏而言(它不能把VGA信号和视频信号同屏显示),目前的VCD压缩水平,您无法改变它的清晰度。而且,目前解压卡上的显示内存最多只有1M,有些指明能上真彩的解压卡,其实是指可以捕捉24BIT的图像而已。所谓静态捕捉说白了就是抓图,只不过它能抓非VGA信号的视频信号而已。

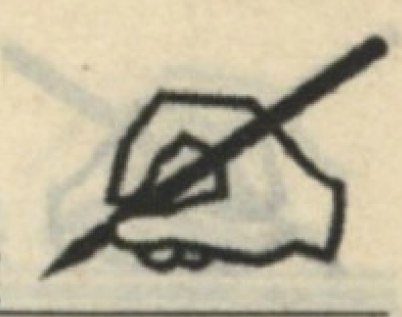
在后来新推出的解压卡中,大部分是采用上述WINBOND9920A为主芯片的,还有一些是采用了STI3400即PV226系列的主芯片,如PANA VIDEO、MICRO VIDEO。另外还有一种韩国卡,叫CD CDINEMAII,俗称"影帝",它全部采用韩国(KOREA)生产的芯片为主要芯片(型号不详),效果也很不错。它有两种类型,一种带视频输出,一种不带视频输出。还有一种较奇特的影压卡,叫MPEG PLAYER,俗称"小影霸",它采用了一块DSP的芯片,而且虽然不带视频输出,效果却很奇特,这在后面会讨论到。

有了解压卡是否就不需要声卡,这个问题很多朋友都问过我。其实,解压卡上的声音输出只限于输出影碟,而不能把其它为声卡编制的声音程序也正常地输出(除象REAL MAGIC II型那样把声卡和解压卡都做在了一起)。有些解压卡(如GRAND)上有音频输出接口,可以把光驱的音频线接上,在播放器菜单中,也会多一项AUDIO-CD的选项,您可以用这个播放器看小影碟,也可以听CD唱片,不过这并不意味着这种卡带上声卡了。

在您选购解压卡时,如果不了解它们之间的差别,您将感到无从下手。下面笔者就搜集到的一些市场上流行的解压卡列出其部分主要参数,供参考:

名 称	俗 称	厂家或产地	主 芯 片
REAL MAGIC		美国 SIGMA DESIGNS	EM7010A,ADSP-2115
PV226 Ⅰ型、Ⅱ型	培文226	台湾 PRO VIDEO	STI3400,STI4500
MP400		新加坡 CREATIVE	不详
PV221		台湾 PRO VIDEO	STI3400,STI4500
PANA VIDEO		台湾	STI3400,
MICRO VIDEO		台湾	STI3400,
CD CDINEMAII	影帝	韩国	不详
MPEG PLAYER	小影霸	台湾	DSP
MOVIE PLUS 1100	1100	台湾	WINBOND9920,WINBOND9910
MOVIE PLUS 1200	1200	台湾	WINBOND9920,WINBOND9910
BLUE POINT	蓝点	台湾	WINBOND9920,WINBOND9910
MAGIC MASTER 95/JR	MASTER95	台湾	WINBOND9920,WINBOND9910
REAL LIFE 9000		台湾	WINBOND9920,WINBOND9910
GRAND		台湾	WINBOND9920,WINBOND9910
ACER MAGIC V18	小宏基	台湾	WINBOND9920,WINBOND9910

由于采用WINBOND主芯片的解压卡太多,无法一一列举,而且有些卡除了包装不同,连板子都相同,其实是一种卡,所以不再赘述。



笔者的推荐

如果您以价格为考虑的首要条件的话，选购以WINBOND为主芯片的解压卡非常实惠，它们之间的差别也不太大，不过笔者还是建议您选购时要带视频输出的，因为显示器无论怎样的清楚，也没有在电视上看着舒服。而且，VCD小影碟再便宜，您也不可能全部种类都买下，遇到好片子想保存起来的，您还是要录下一份。

如果您想利用解压卡组成家庭影院的话，笔者建议您考虑前三种正宗一点的解压卡，它们是公认的效果最好的解压卡。

解压效果与TV效果的矛盾

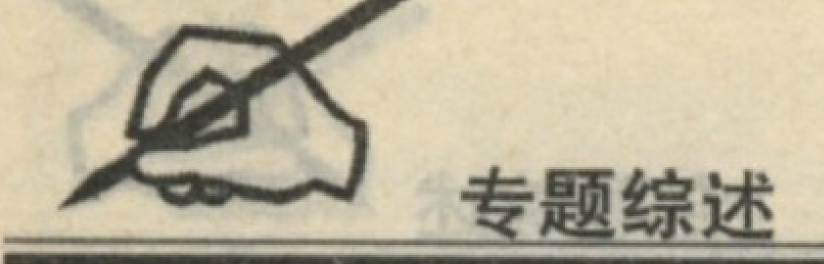
从前表可以看出，不带VGA叠加针的卡不能实现缩放(虽可能将VGA和MPEG信号叠加，但只能满屏工作)，也就无法玩MPEG的游戏了(因为无法同屏分时工作)。前三种卡各有千秋。REAL MAGIC没有视频输出，而输出效果最好的PV226在显示器上的效果实在不敢恭维，过渡色极差，遇到人脸的特写时满脸都是大色斑。可是它的同步视频输出却是一流的，在电视上的效果不亚于大影碟机的播放效果，色彩柔和，而且真正支持NTSC和PAL制的转换。当您用PAL制电视看NTSC制电影时，颜色是黑白的。而当您要看NTSC制式压缩的影碟，但驱动程序却设成PAL制时，在全制式彩电上会把图像压扁，屏幕上下各出一道蓝色的边，彩色也很夸张，人物动作会出现卡通效果，声音也断断续续，屏幕下方若有字幕也会被掩盖住半边。所以理想的解压卡应该是：MP400的声音＋REAL MAGIC的效果＋PV226的输出。可是经过仔细比较，笔者发现，也许目前的技术就是解压效果和TV效果不能两全。因为如果它们是同步工作而且窗口能缩放的话，那么影像源也就是影碟出来的信号经过解压卡的解压以后，到底还原到怎样的精度？如果照顾解压效果，那么电视的分辨率当然比不上显示器，也就是说TV的效果会下降；如果照顾电视，象PV226这样，那么解压效果只有牺牲。所以用PV226播放时，窗口缩到屏幕的四分之一或更小，效果才会好一些。难怪无论是CREATIVE LABS.还是SIGMA DESIGNS都不肯把它们那么好的卡加上视频输出的功能，SIGMA宁可在自己的卡上加上了一块声卡。而其它杂牌卡却一窝蜂般地加上了视频输出，因为它们不必考虑窗口缩放功能，它们是满屏的。但是这样的话，它们就成了“前不着村，后不着店”，在解压效果上无法与REAL MAGIC和MP400相比，而在TV效果上无法与PV226相比。这些卡是一种折衷策略，这对矛盾也许就象计算机上时间与空间的矛盾吧。

一个有益的提示

前面说过一种叫小影霸的卡，它的电路简单得看

缩放或满屏	静态捕捉	硬件调音量	VGA针	视频输出	制式转换	解压效果	输出效果	声音效果	速度	播放界面
缩放	无	无	有	无	有	好		好	正常	WINDOWS/DOS
缩放	有	有	有	有	有	一般	好	好	正常	WINDOWS
缩放	有	无	有	无	有	好		好	正常	WINDOWS/DOS
满屏	无	有	无	无	无	较好		好	正常	WINDOWS
满屏	无	有	无	有	有	较好	较好	较好	正常	WINDOWS
满屏	无	无	无	有	无	较好	一般	一般	稍慢	WINDOWS
满屏	无	无	无	有	无	好	一般	较好	正常	WINDOWS/DOS
满屏	有	无	无	有	有	好		一般	正常	WINDOWS/DOS
满屏	无	有	无	无	无	较好	一般	一般	稍慢	WINDOWS
满屏	有	无	无	有	有	较好	一般	较好	正常	WINDOWS/DOS
满屏	有	无	无	有	有	较好	一般	一般	稍慢	WINDOWS/DOS
满屏	有	无	无	有	有	较好	一般	一般	稍慢	WINDOWS/DOS
满屏	有	无	无	有	有	较好	一般	一般	稍慢	WINDOWS
满屏	有	有	无	有	有	较好	一般	好	稍慢	WINDOWS/DOS
满屏	有	无	无	有	有	较好	一般	较好	稍慢	WINDOWS/DOS

注：以上测试环境为486DX4/100、16M内存、索尼倍速光驱，电视机为老式的NATIONAL(PAL制)和PANASONIC 25英寸画王(全制)。



上去象一块ISA总线的多功能卡，虽然它没有视频输出，但是它的解压效果却非常清晰。这应归功于它还原以后的显示算法。一开始，笔者觉得这种卡的显示效果很好，非常清晰，但总感到有些别扭。仔细观察才发现，它每隔几行就会出现一条黑线，也就是说它没有在每一条VGA扫描线上显示图像，而是每隔固定的几行(由于线太细，笔者没有数出来)就抽掉一行不显示，这种栅栏技术使它离远看非常清晰，没有普通卡的不必要的模糊和余光。如果这是一条思路的话，也就是说隔多少行，抽掉多少行，就既可以照顾解压的清晰度又可以照顾TV的分辨率，那么以后满屏的解压卡的效果会逐步提高(这一思路对缩放卡实现困难一些，因为你不能在抽掉视频图像的同时，破坏其它如WINDOWS界面的图形，而它们又正好在同一屏显示)。

PV226的一些介绍

对比了这么多卡，笔者认为，如果您追求家庭影院的效果，还是用PV226系列比较好。您可以牺牲解压显示，把它当作播放的一种提示图像，就象画中画的小画一样，而真正欣赏的还是电视上色彩柔和，接近自然的图像。PRO·VIDEO PV226是由台湾培文公司出品的，但是，笔者发现目前市场上至少有五种不同包装的PV226，除了采用芯片的名牌不一样以外(有的是用PHILIPS的，有的是用KOREA的，但是型号无外乎都是STI3400和STI4500)，质量都差不多。这说明在台湾，PV226并非由培文公司直接生产，而是另有一个大的OEM厂商，在为几家公司同时制造这种解压卡。一位台湾朋友说，这家生产商就是台湾新众公司，是世界知名的大众集团的关系企业。也许PV226的设计构想是由培文公司提出而由新众实现的，后来由于某种原因，新众也为别的销售商生产这种卡了。因此，为了表示正宗，培文公司又推出了PV226 Ⅱ型卡，它除了保留了原来的功能，如捕捉、镜相外，又增加了分色等很有特色的功能，即自己调配红、蓝、绿三种颜色以修饰显示效果。这是全屏卡望尘莫及的，它需要与VGA显示高度的配合。PV226 Ⅱ型卡也象许多卡一样，加入了支持VCD2.0的功能。培文公司除了生产解压卡外，还推出了全系列的视卡，如电视接收卡、视频采集卡等，还有一种新尝试PV123三合一卡，它集解压卡、电视接收卡和视频采集卡于一身，可惜的是它没有配上视频输出。

解压卡的安装注意问题

解压卡一般有几个接口，一个接显示器(MONITOR)，一个接显示卡(VGA OUT，也有的把两个接口做成一个，再利用一个一转二的线把它分成两个口)，一个接音箱(SPEAKER OUT)，一个接视频输出(VIDEO OUT)，有的还可接S端子(S－VIDEO OUT)。注意，显示器一定要接到解压卡上而非显示卡上。

解压卡的安装盘一般都很正规，只需要在WINDOWS下键入“SETUP”或“INSTALL”，按步就班地安装就行了。不过，有些解压卡是挑声卡的。

解压卡一般有两个重要参数IRQ和DMA，另外还有制式的选择。解压卡的IRQ千万不要与声卡的IRQ冲突，一般都在IRQ 10以上。DMA一般用DMA 6。注意卡上的跳线所设的IRQ和DMA一定要与驱动程序里设置的一样。制式选择一般还是选NTSC制式，目前解压卡的NTSC制式都是NTSC 3.58制式，如果您用错了制式，那么录下的节目很可能没有颜色。

下面列出一些解压卡在安装和使用时常见的问题及解决办法：

1. 解压卡装上后，开机屏幕不亮。

检查连接线，一般这种问题出在带有VGA针的卡上。您的连接线必须连接好解压卡和显示卡两处。

2. 安装完后运行，解压卡没有图像、声音，甚至连光驱也不读，并且报错。

A. 解压卡的硬件跳线与软件设置不符。

B. 解压卡的DMA和IRQ与声卡的冲突，试着避开声卡或者干脆先拔下声卡再试一次。

3. 解压卡运行时报错：“CDROM ERROR”。

把SMARTDRV关掉或加上SMARTDRV/U。

4. 解压卡运行时，没有图像、声音，光驱也不工作，但没有报错。

这是由于兼容性不好的解压卡与光驱和主板的匹配问题。

A. 换一种高版本的光驱驱动程序，如MASTER 95用ACER的光驱时，要上ACER 1.50版以上的驱动程序。

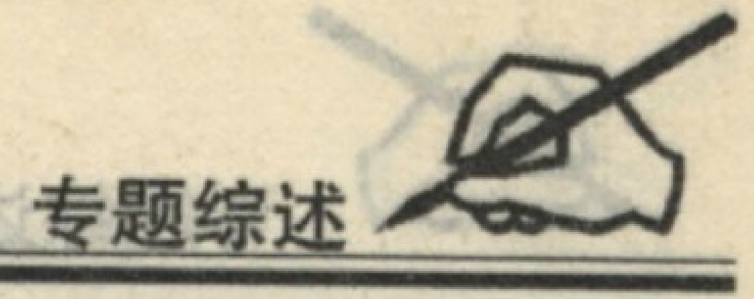
B. 换一种光驱，如PV123不支持PHILIPS的光驱。

C. 换一种解压卡，如奔腾级的微机不支持PV226系列的解压卡。用ACER或其它WINBOND芯片的解压卡可以。

5. 解压卡运行时有声音，光驱也读，但没有图像。

这种问题一般发生在PV226上。

A. VGA叠加针与某些原装机的叠加针不是一一对应的，有些原装机的叠加针少一根。



B. 叠加线没有接牢，有接触不良的现象。

C. WINDOWS 显示方式设成了真彩色，PV226 不支持 WINDOWS 下的真彩色，试着把它设成 16 色或 256 色。

6. 图像位置不正，或字幕不全。

这种问题一般出现在卡拉 OK 影碟上，因为万燕系列的影碟（没有注明 SDK-320）和小画王系列的影碟是 PAL 制的，您只需重新在软件上设置一定制式（ACER 卡在跳线上也要设置）。

7. 重新安装驱动程序后，WINDOWS 不启动，死机。

在 WINDOWS 子目录下，编辑 SYSTEM. INI 文件，其中有[386Enh]一项，一般驱动程序都在这一项里。查看里面是否有"DEVICE＝解压卡的驱动程序"这样的语句。如果重复出现这语句，删掉后面的，只留下第一个语句。因为有些解压卡在重新安装后不删除以前的，只是强行又加入了一个语句，使 WINDOWS 启动产生错误。

关于制式问题

带视频输出的解压卡，如果制式选择不对，是非常容易影响效果的。解压卡的制式一定要和小影碟所录制的节目的制式相同。如何判断小影碟的制式呢？如果是全制电视机，作个小实验很容易测出小影碟的制式。

解压卡制式	效果	小影碟制式判断
1. NTSC	一切正常	NTSC
NTSC	图像拉长，字幕不全，声音发抖。	PAL
2. PAL	一切正常	PAL
PAL	图像压扁，屏幕上下各出现一蓝边，声音发抖，色彩夸张，动作不连续。	NTSC

不用解压卡也能看小影碟

目前，市场上出现了许多速度极高的显示卡，如 S3 868/968 、6140、MGA IMAGE128 等，再加上处理速度如奔腾的 CPU，用一种极普通的软件（如 XING PLAYER），不需要解压卡，也能按照 MPEG I 标准象模象样地放出图像，只不过声音稍差一些。如果您的显示卡和 CPU 速度不够，用这种软件放的话，就会出现一帧一帧的静态画面效果。

电视接收卡

电视接收卡（以下简称电视卡）是利用高集成的高频头接收电路（普通 RF 接头）接收电视信号并把它们显示到 VGA 或其它外部设备上。一般来讲，单独存在的电视卡对于个人非专业用户只是一种趣向。不过，它是最终家庭电器电脑化的一种过渡。可以想象以后一台多功能的多媒体电脑可以省掉许多电器和通讯设备，看影碟用解压卡，看电视用电视卡，看录相用视霸卡，听 CD 用声霸卡，通讯用 MODEM 卡等等，当然这都建立在计算机硬件高度发达的基础上。

目前市场上的电视接收卡国产较多，最普遍的有恒生电视接收器、PRIME TIME TV、硅桥电视卡和 PC TV 等。它们的质量千差万别，但亲身一睹便知高下。恒生电视接收器是一种内外置结合的电视卡，是低档卡中画面最好的品种之一。PRIME TIME TV 是一种可缩放的电视接收卡。它象 REAL MAGIC 解压卡一样带有 VGA 叠加针，可同频显示电视节目和 VGA 信号，并且经过软件调整可以同屏显示十六个画面的信号，真正是画中画，而且带有静态捕捉功能。而 PC TV 卡是一种全屏卡，它很简单易用，也不带别的附加功能，价格也便宜。当然，电视接收卡的价格目前高于相应的解压卡，因为它的高频接收部分的成本很高。

电视卡的安装

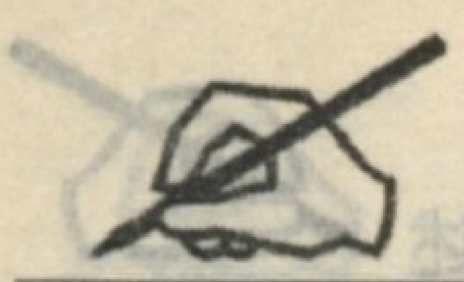
一般来讲，电视卡的安装如同解压卡一样容易，也是 IRQ、DMA 和制式选择，只要和其它硬件不冲突就行，可参照解压卡的安装。当然，首先要把天线接到高频接收头上。它的软件就象一台电视机一样，可以有自动搜索频道，也可以手动搜索。对制式来讲，中国的制式是 PAL D/K 型，选不对制式也收不到电视信号。这些初始化工作完成以后，您就可以用一个遥控器模样的菜单，选台收看电视节目了。

一个难题

如果您的计算机已装上了解压卡又想装电视卡的话，就会遇到一个问题：一个显示器接口，一块显示卡，如何让解压卡和电视卡同时都连到它们上面。有两种方式可以解决：一种是并联，另一种是串联。

并联方式除了做特殊的连线以外没有别的办法。这种线一定要视具体的卡来设计，达到把显示器的接口一分为二，一个接解压卡，一个接电视卡。再把 VGA 卡的接口线也如法炮制。这样虽然容易引起混乱，好在解压卡和电视卡不会同时工作，计算机只允许其中的一块卡的软件运行。如图：

VGA 卡 —解压卡— 显示器
—电视卡—



串联方式，您还可以利用某些解压卡的一转二线来进行。象ACER卡有两个VGA接口，一个接显示卡，另一个接显示器，而这两个口都是标准针的，并且是"一公一母"。而电视卡上也有接显示器的和接VGA卡的。您可以把解压卡上一个VGA口接到VGA卡上，而接显示器的口接到电视卡的VGA接口上，再把电视卡的显示接口接到显示器上。同理，它们不会同时工作，所以不发生冲突。如图：

VGA卡一解压卡一电视卡一显示器

集成的视霸卡

视霸卡的概念很广泛，目前还找不到精确的定义。我们姑且把所有可以从外部采集到动态图像并经过一定处理再输出到显示器或其它外部设备上的卡称为视霸卡。至于经过怎样的处理，那就因卡而定了。

目前单独的常见视霸卡如CREATIVE的VIDEO BLASTER SE、VIDEO BLASTER SE100、VIDEO BLASTER FS200和VIDEO BLASTER RT300，它们只能接收AV讯号，所以无法收看电视节目，多用于录像机和摄像机。还有如VIDEO PLUS，它其实是一块TV转VGA的转换卡。另有一些n合一卡，我们称为集成的视霸卡。象银河的四合一卡、培文的PV123三合一卡，都是集解压、电视、采集于一身的卡，只不过这些卡更加没有标准，形形色色，难以一言而论。我们以PV123为例来说明一下视霸卡的功能。

PV123也是一种窗口可缩放的视霸卡。它的图像比较清晰，解压效果也比PV226好，只不过它没有视频输出。它有很多接口，作为电视卡，它有RF接头；作为视霸卡，它有一个很宽的接口，用一根一转三线连接，一转三线的另一端是三个母的莲花头，其中一根是视频输入，另外两根是左右声道的输入，它还有S端子的输入。有了视频和音频输入，它就可以采集外部来的VIDEO和AUDIO信号，如录相机或摄像机等，并把它们显示到VGA上。当然，它还有声音输出。

PV123的界面也是一个遥控器，一开始装载完驱动程序后，它也显示出类似电视卡初始化的界面，如调整IRQ和自动搜索频道等，设置完成以后，就可以用这个界面看电视了。它有三个遥控器界面，一个是控制电视卡的，一个是控制解压卡的，还有一个是控制视霸卡的。控制解压卡的界面比较全，有国际流行的四种格式，即CDI、MPEG、AVI、KTV，而且解压效果要比PV226清晰，这也许是因为它不带视频输出的缘故吧。PV123视霸卡的界面，可以静态地捕捉录相机等设备输入过来的图像，并把它们保存为BMP文件。

广泛地来说，VGA-TV也可以称得上是视霸卡。不过，VGA-TV的转换只限于VGA信号，而象影碟播放出来的视频信号是转换不了的。就拿PV226来说，通过VGA-TV的视霸卡，可以把游戏、WINDOWS界面等任何VGA的内容在电视上显现，可是当一播放影碟时，显示器上的小视窗里五彩纷呈，而电视上的小视窗里竟然空无一物。所以，许多朋友认为把REAL MAGIC等这样的好解压卡配上一块VGA-TV卡就可以达到视频输出的观点是不可行的。

完美的视卡

虽然目前有单独的解压卡、电视卡和视霸卡，但是如果卡太多，主板的插槽不够用不说，前面提到的连线也是一个问题。笔者和许多电脑发烧友一样都在翘首期盼着一种完美的视卡出现，它集解压、电视接收和视霸于一身，而且带有视频输出。解压效果清晰美观、声音纯正；电视接收效果也非常完美，而且还带有画中画功能；视霸的视频和音频采集也不失真，还可以动态地捕捉一段图像，并以很大的压缩比另存为MPG或AVI的文件，也可以把采集到的图像随意编辑。最主要的是能把解压卡、电视卡、视霸卡的内容再返回电视或录相机中，效果同样清晰。当然，它还是为个人非专业爱好者设计的，价格上也应合理。如果真出现了这种卡，对广大电脑发烧友来讲真是一大乐事。

（上接12页）根据AMD的需要将PCI总线的钟频提高到40M，包括华硕、联讯、中凌等厂商，所以AMD DX4-120和PCI总线并不矛盾。

附2：ENHANCED AMD 486 CPU的确认方式

位于AMD CPU正面印有两行白色编号：

速度编号：AM486DX4-100与AM486DX4-120两种

部件编号：A 80486DX 4-100 SV 8 B

其中，A：封装类型 A＝168脚可编程门阵列

80486DX：AM486型中央处理器核芯

4：2＝双倍频、4＝三倍频

100：80＝80MHz 100＝100MHz 120＝120MHz

S：ENHANCED 486 N＝普通版486

V：3伏供电的核芯，可承受5伏的输入输出电压

8：8KB高速缓冲存储器

B：B＝回写式高速缓冲存储器

（只在ENHANCED版提供）

T＝写入式高速缓冲存储器

（只在普通版提供）

电脑知识系列谈（三）

北京·韦斌　李欣

新型 486CPU

——简介 AMD ENHANCED DX4-100、120 和 AMD 5X86

近来随着 INTEL 各档次奔腾 CPU 的上市，有些人认为 486 已经寿终正寝了。然而 AMD 公司别开天地，发布了新一代 486CPU，它们就是增强型 DX4-100、120 和全新的 5X86。AMD 用自己的产品向人们证明了 486 的性能可以接近或超越奔腾，在价格上则要比奔腾拥有更大的优势。

AMD ENHANCED(增强型) DX4-100 和 120 最突出的特点是采用了 WRITE BACK(写回)型片内 CACHE 和符合工业标准电源管理单元。这两款 CPU 都采用了三倍频时钟技术，即 CPU 外部总线时钟速度(EXTERNAL BUS SPEED)为 33M 和 40M，CPU 内部时钟速度为 100M 和 120M，由于采用了 WRITE BACK 技术，ENHANCED 系列 CPU 性能明显高于采用传统的 WRITE THROUGH(写入)技术的 CPU，以 AMD DX4-100V8T (WRITE THROUGH) 和 AMD DX4-100 SV8B(WRITE BACK)相比较为例，以 NORTON 8.0 的 SYSINFO 为测试软件时，AMD DX4-100V8T 的 CPU BENCH 为 198，AMD DX4-100SV8B 的 CPU BENCH 为 216。而 INTEL 奔腾 60 的 CPU BENCH 大约为 211，最让人兴奋的是 AMD DX4-120SV8B 的 SYSINFO CPU BENCH 为 257.2～260 之间，而 INTEL 的奔腾 75 在配置相同的内存和显示卡状态下大约在 237～238 之间。当然，在各种测试软件运行时，奔腾 75 还是有些优势。但从价格看，中关村黄庄电子市场 11 月 15 日奔腾 75 的价格大约为 1600～1800 元，而 AMD 的 DX4-120 大约为 950 元，DX4-100 大约为 730 元。所以 AMD 公司为我们提供了一种性能价格比大大高于奔腾 75 的产品。

在 11 月 10 日 AMD 公司和台湾大众公司在友谊宾馆共同发布了 AMD 5X86 133MHz CPU，AMD 5X86 采用 4 倍频技术，CPU 内部为 133MHz，外部总线为 33MHz，CPU 内部 CACHE 为 16K WRITE BACK，具有和 CPU 集成在一起的电源管理能力，运行时的功耗和发热量都远远低于奔腾 75 CPU。特别是 AMD 5X86 采用了最新的.35 微米工艺，比奔腾 75 先进得多。而 AMD 5X86 CPU 的管脚为 168 PIN，与 486 CPU 的插座完全兼容，主板厂商只需做极小的 BIOS 和跳线修改就可以运行 AMD 5X86。AMD 公布的 5X86 和奔腾 75 的性能对比如下：

	WINSTONE'95	WINBENCH 96 CPU MARK 16	WINBENCH 96 CPU MARK 32
AMD 5X86	133	155	161
奔腾 75	126	146	148

测试环境如下：

PCI 主板：

—AMD 5X86 基于 UMC881F CHIPSET

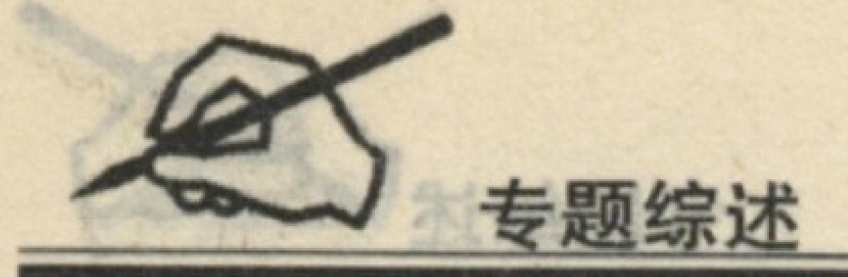
—PENTIUM-75 基于 INTEL TRITON CHIPSET

硬盘是 WD CAVIAR 850M EIDE 接口硬盘。

显示卡为 PCI 总线 DIAMOND STEALTH 64 VIDEO CARD，2M VRAM(640×480×256)

256K 二级 CACHE(15ns)

16M DRAM(70ns)



一路上有你

天津·宝坤

把手头的四期《大众软件》摊在案头上，忽然有种挺亲切的感觉。想起一首曾经很风光一时的歌，“一路上有你……”那是首男人向女人亦或女人向男人咏抒爱意的情歌。

办一本杂志真的挺不易，想办好，办到有人爱看，人人爱看，期期盼着看的份儿更是难上愈难。《大众软件》客观地说应该是本专业性较强的杂志，这个性质多少会限制其市场的发展定位（不懂电脑的人当然不会掏钱去买一份自己看不懂的刊物），然而四期杂志出版了，笔者却直感一股“热”，一股支持者的热情。“《大众软件》来了吗”？每个月初便会有玩电脑的、不玩电脑的，甚至根本不懂 DIR、WPS 为何物的朋友、同事向笔者这样询问。每月的杂志如期寄到单位后，先“过目”的并不是花钱买杂志的人（非笔者小家子气），相反的，手头的四期杂志倒是自己从别处“借”来的。应该讲，一本杂志办到了这个份上，“够意思”了。

身为读者，应该感谢为我们带来这些好文章、好软件、好画面、好包装……的编辑们。记得冯骥才先生讲过，办报办刊是门遗憾的艺术。每一期刊物从组稿、排版、清小样、校对、清大样、再校对……数道关口后，当一本本杂志散着油墨的香味儿送到大家手中时，编辑们心中往往会说，要是再多些时间我会做得更好些。这是为编者的责任，也是为编者的性格，他们在用心让这门遗憾的艺术少些遗憾，多些完美。再要感谢的便是那些《大众软件》杂志的支持者。《大众软件》办刊伊始就确定了其在大众中求生存、图发展的办刊宗旨。这是个明智之举。商业里讲顾客是上帝，我看实是没必要把顾客捧这么高，再说中国的“上帝”也许压根就没真正受用到“上帝”他老人家应享的礼遇。不如就拿大家当朋友吧，“大众”就是朋友化的影子，平等些、自由些、实在些，也没那种“受骗”的感觉。再三，要感谢那些为《大众软件》版面丰富多彩笔耕不缀的专、兼职作者们，一篇文章往往代表了很多内容，其所涵盖也绝非其文章的本身，所谓“成也萧何，败也萧何”。让人欣喜的是，从第一期杂志到我手头的第四期，我们看到了她正在走向成熟，向更高品位迈进。朋友们将所学无私地相逞给“大众”，这是一种新（心）的交流、感情的交流，一种只有电玩迷能感受到的交流。

行文至此也该有个了解，审视这篇文章更象是编辑部中人所做的小节。因此，有必要声明，小可与《大众软件》非亲非故，也同“大众”一样花钱订书，没得杂志社一点优惠。先后做了两篇有“拍”之嫌的文章，纯是由感而发，不吐不快。也有朋友好心劝诫：写这样的文章小心有人说你拿“回扣”，我一笑置之，依旧执迷不悔。还是那句话，这是种只有电玩迷才能体会的交流，岂是“俗人”所能感受的？电玩路上，“一路上有你”（大众软件?），夫复何求？我对妻如是说。

WINDOWS FOR WORKGROUPS 3.11

—4M DISK CACHE；20M 永久交换文件；32 位文件访问方式。

AMD 5X86 和 AMD DX4-100 的性能比较如下：

	SPEED 3.0	WINBENCH 95	WINSTONE 95	PC BENCH 9.0
AMD 5X86	1624	7.51	53.4	70.96
AMD DX4-100	874	4.31	43.7	60.67

测试环境为：

硬盘：CONNER 850M

VGA 卡：CNRRUS LOGIC 5430 1M DRAM（640×480×256）

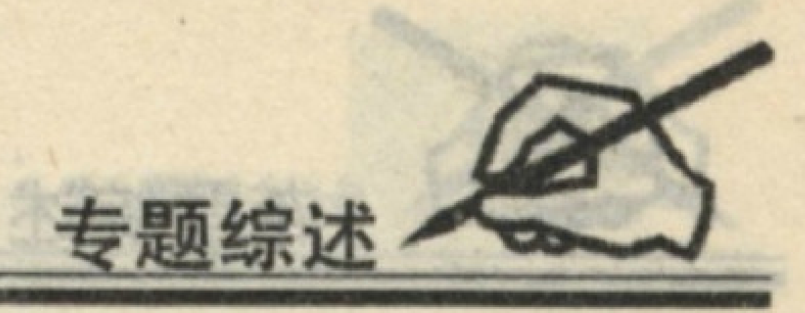
L2 CACHE：0 K

内存：8M

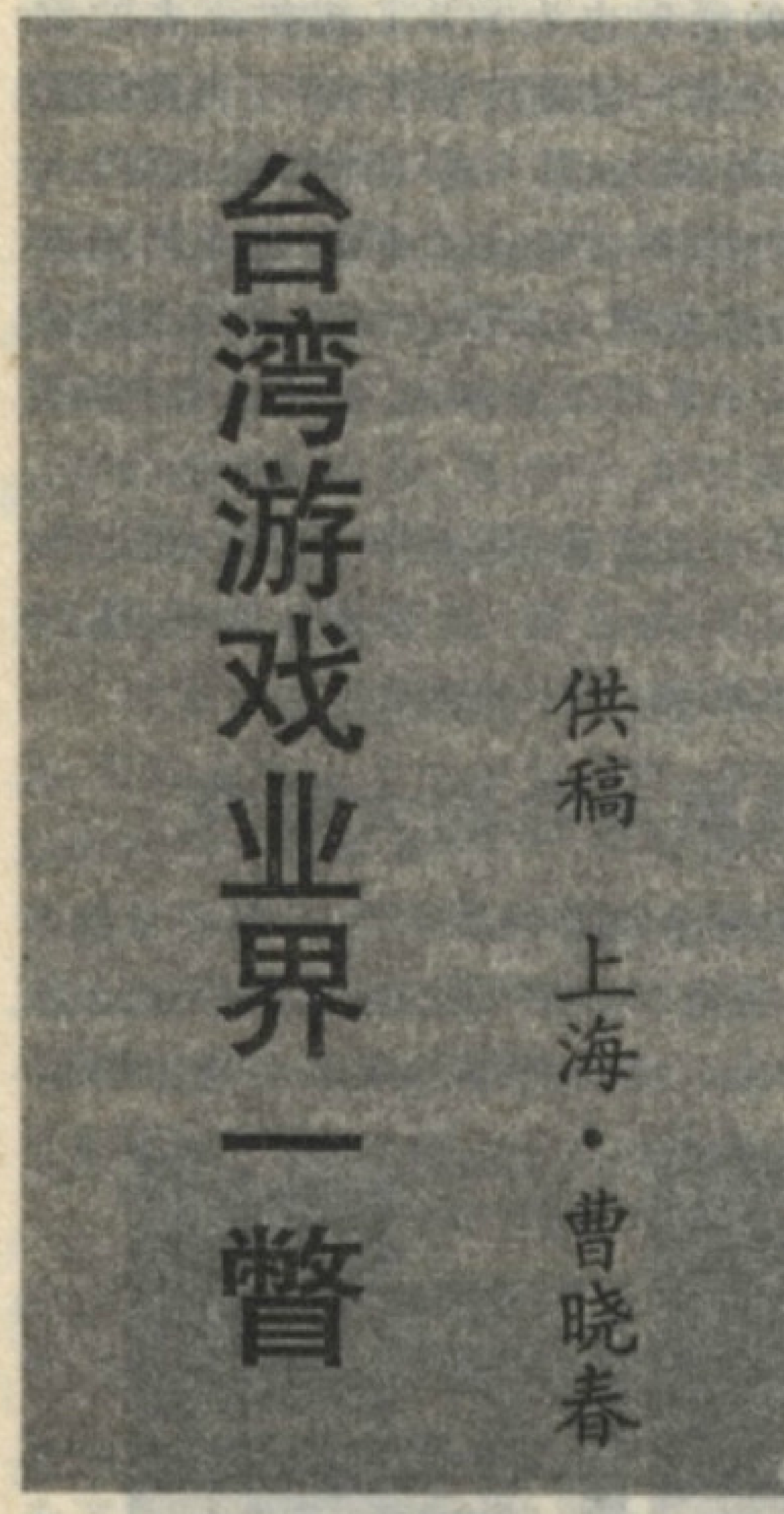
AMD 5X86 现在在全世界供不应求，AMD 公司对中国供货大约从 1995 年 12 初开始，台湾联讯公司从 95 年 12 月开始也将提供可以支持 AMD 5X86 的 8449 主板。

附：AMDX4-120 与 PCI 总线

有消息说，AMD DX4-120 不支持 PCI 总线，可它在很多 PCI 总线的主板上能运行的很好，这是为什么呢？这是因为 PCI 总线的标准只能支持到 33M 钟频，而采用 AMD DX4-120 CPU 外部总线的钟频将达到 40M，现在有许多厂商已经或正在 （下转 10 页）

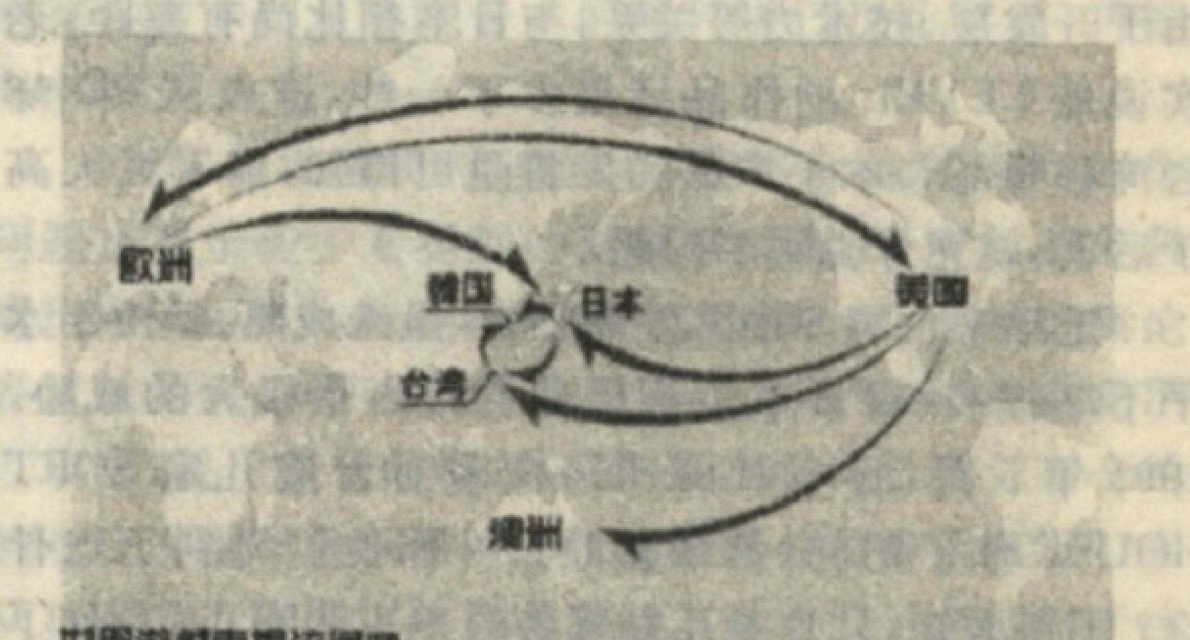


日本人眼中的台湾游戏市场



过去谈起PC GAME，我们多会想到日、美两国。日式为细腻优美的PC-98系列游戏，而有高科技撑腰的老美GAME之画面、音效我也毋须多言。而台湾虽也开发出不少游戏，但以过去来说，质量恕不敢恭维，往往一个游戏拿上手一看："台××的游戏"，没玩便已厌了。但此一时，彼一时，所谓今时不同往日，台湾各SOFT HOUSE日趋成熟，已推出一系列中国风格的PC GAME，质量确实不凡。在境内玩家欢呼雀跃之时，连一向自高的扶桑也开始伸长脖子，用望远镜窥探台岛的电玩文化，更发出这样的呼声：台湾的游戏业到底是怎么样的？下文即为日本电玩同好高桥先生以自己亲赴台、韩、港等亚洲几大GAME市场考查的亲历所写系列报道的一篇，由上海电脑魅力工作室的森"汉化"献给广大读者。

和日本相似，台湾也是以由486机型为主体，386和286使用者并存所构成的"微机社会"，而且台湾电玩业也呈现出可喜的盛况。电玩方面，市区主要繁华街道都有GAME CENTER，各种游戏机的专卖店也随处可见。现今发卖的包括SEGA的SATURN、SONY的PLAY STATION和PANISONIC的3DO等等，甚至传说中处于开发阶段的台湾自产32位次世元主机已开始发售预定。另一方面，专业的电脑游戏杂志在台湾也大量涌现，较有影响的有《软体世界》、《电脑游戏世界》、《新游戏时代杂志》、《电脑玩家》等。特别是如《新游戏时代杂志》等刊物，由日本软件商和《LOGIN》杂志专门提供资料，所以日本的软件一在台湾上市，攻略本也相应出笼，对玩家十分方便。然而，作为日本的"国民机"——PC-98系列在台湾的拥有量是微乎其微的，但PC-98游戏的移植发售如同在韩国一样，获得极大好评。我所访问的几家台湾本土的SOFT HOUSE，对日本GAME也颇多赞扬，称其拥有大量用户。



为什么台湾会对日本游戏产生如此大的兴趣呢？其根本理由是：同样是亚洲人，各方面有许多相似点。台湾与身为PC大国的美国关系很深，因此美国很多GAME SOFT都传入台岛。相比之下日本游戏数量要少许多，但日本软件却更受欢迎，这种情况也与韩国惊人的相似。可以说，日本游戏至少在亚洲是被接受的。另一点是由于日本与台湾历史上的关系，所以在SOFT HOUSE取材上，30岁一代的开发者与日本开发者取材相近。由于成长环境相似，形成很多共识，彼此的软件都引起对方的关注和好评。日本6月份在台湾上市的Family Soft的《科学小飞侠》、光荣的《三国志英杰传》都很受欢迎。7月中旬的工画堂STADREO的《パフードール2》在台湾以《特勤机甲队Ⅱ》的名字登场。相应的，台湾出品的《轩辕剑外传——枫之舞》、《楚留香传奇之血海飘香》、《光明战史》及日本大人气(很受欢迎之意)的《三国志之武将争霸Ⅱ》在日本也引起相当的影响。

以上综述了台湾与日本游戏文化的比较。那么，台湾本土自产SOFT的状况又是怎样的呢？台湾现今有COMPUTER约180万台左右，人口为2100万，按此计算即每11人有一台。而其中供私人使用的约有50%，因此推测此数量之一半，即35万至45万台左右为游戏者使用。故预测游戏用户约为30万左右，而其中5万人又形成一购买层，无论是用户、市场，其潜在力都是巨大的。另外，台湾1994年发售约12万台CD-ROM，所以估计全岛现在有30万台CD-ROM，当然包括商用用户。故而台湾GAME业发展又进入一个新高潮，如同10年前APPLE全盛期的游戏开发一样，不同的只是昔日5.25英寸软盘变成了今日的CD-ROM，前景也是十分广阔的。韩国4年前开始正式开发游戏，而台湾开发之时为8年前。《新游戏时代杂志》登载的游戏分类计有"角色扮演"、"冒险"、"战略"、"策略"、"模拟"、"智育"、"动作"、"运动"八类，自产游戏大

量出台，仅今年夏季，发卖游戏预定便有40个左右。但是，数量丰富的台湾游戏软件，其综合质量不是太高。由于开发层、技术力等关系，与日本相比尚有差距，老实说低LEVEL的作品还是多了一些，这点从PC-98台湾移植品与本土产品的发售量可得知，前者大大高于后者，就充分说明了问题。

近年来台湾SOFT发展很快，虽未成熟，但由于水平不断提高，对日本游戏软件也是一个极大的威胁。1995年5月，日本《LOGIN》杂志对台湾几家SOFT HOUSE作了访问（抑或侦察?）。那他们得到了点什么?不得而知，只是对几家著名的SOFT HOUSE作了一些简介：

首先是精讯资讯，这是一家1984年以APPLE Ⅱ创业的台湾老字号SOFT HOUSE。在自身软件开发的同时，也对日本和美国的软件进行大量移植，如《プリンセスメーカー（美少女梦工场）》系列及《毁灭战士》系列等。现今，精讯正同日本某会社接触，预计尽早于年末向日本移植完成其代表作品《光明战史》。

其次是第三波（SECOND），在这家ACER的关联公司里，软件开发和杂志编辑共存。过去多为移植品，其中包括将光荣的大量作品引进汉化。三年前，自己开始开发游戏及教育软件，如关于中国5000年历史故事的软件，代表作品是《楚留香传奇之血海飘香》。

紧接着是台湾杂志公认为气度最高的大宇公司。在日本"伊势丹"也有《轩辕剑》系列的日文版（DOS/V版）发卖，知名度在日本也很高。新作《枫之舞》前些时候在日本各大游戏刊物上都有过介绍，这个涉及鬼谷子、墨子、孙子、公输般等名人，以战国为背景的冒险RPG，可以作为其代表SOFT。

最后是熊猫软体（PANDA SOFT），这是一家以《三国志之武将争霸》一举成名的SOFT HOUSE。最新作《三国志之武将争霸Ⅱ》已登场，比前作多了吴国的大将，使STORY MODE更充实。在CD-ROM版中，武将们充满魄力的喊叫声，使临场感满点，而用户的年龄层也很广泛。现今，该公司新的格斗作品正在开发中。



虽说台湾目前以低年龄层次的PC GAME USER为主，但无可否认它的成长是迅速而惊人的，对日本有很大的冲击。首先，由于文字的不同，台湾的汉化软件无疑有更大更多的市场[但必须排除海贼版（日语：盗版）及COPY版]，而且台湾SOFT开始摆脱模仿，称过去的RPG为"日式RPG"，而制作一系列有CHINA特色的SOFT，如《轩辕剑》系列等，这也使其吸引了日本国内对中国有兴趣的用户。其次，台湾绘画界也给予全力支持，使其游戏的画面质量有了大幅度改观，台湾漫画如《龙少年》等的涌现也为SOFT提供更多的素材。最可怕的莫过于台湾的地理位置了，由于台湾国际竞争力较强，对外接触较多，其GAME SOFT要打入韩国、美国，甚至欧洲、世界市场也非难事。加之台湾开始投入大量资金进行大规模GAME开发，不能不使日本坐立不安。现今日本软件虽还领先，但将来如何，不得而知。

以上综述乃扶桑人之言法，笔者未尽苟同，窃以为资历尚浅尚不足以发表见解，故缄默。何日境内GAME SOFT使日本汗颜，岂不快哉?

台湾游戏展示会的大繁荣

这次我要采访的是台湾游戏展示会。7月1日到5日，在台湾松山机场展览馆举办了名为"消费性娱乐多媒体展"的游戏展示会。在台湾举办展示会是否可行





呢?存在这类疑问的人，对台湾游戏业的发展情况认识不清。在拥有众多消费群、零售商，当然还有充足PC的台湾，已举办过多次游戏展示会了。这次，从7月份开始的暑假起，商战早已盯上了以学生为主体的庞大消费群。

顺便说明一下，台湾的学期制采用美国方式，每年9月是新学期的开始。在此之前的7、8两个月份是暑假，并且同日本的春假一样，学生是没有作业的。所以，这是学生们休息、玩乐的好时节，这个时期与每年1月末到2月初的中国农历春假并称为台湾两大销售季节。



在7、8两个月份的销售季节，各种新的PC游戏被推上市场进行销售，下面我们先就台湾游戏展示会的特点进行一些说明。首先，新游戏的示范表演以制造商们的即卖会形式进行，这已几乎成了一种规律。无论怎么说，各软件开发商在发售中，新旧游戏一起进行销售展示，这种情况在日本和美国都是很少见的，也是台湾所特有的。在台湾，很少有联网销售店，所以这种联谊式的促销方式也许是最可行的了。实际上，在展示会上出售的不只是软件，计算机书籍等也在销售之列，特别是印刷精美的游戏专门杂志非常好销。出版商和编辑部还大量采用了读者的文章（在日本，刊物上的文章大都由编辑部工作人员编写），使杂志更受欢迎。现在，台湾的游戏专门杂志较大的有4家，形成了"战国"纷争的局面。其中保持最大销售量的是《软体世界》，每期约3万册，另三本杂志，约有2万册上下的售卖量。台湾的游戏者众多，据统计，其中属于核心发烧玩家的约有3万人，各种杂志的发卖量，在这些玩家的各层次群体中比较平均。

即卖会在台湾盛行，这与日本有很大区别。不仅如此，台湾还有一个特点与日本、美国完全不同，就是盗版游戏与正版游戏并存。有的制造商甚至直接把游戏程序从原版CD-ROM中拷贝到磁盘上进行展示销售，这真让人感到吃惊。据有关人士讲，台湾目前关于版权保护的法律还比较薄弱，这使不少不法制造商有空子可钻，他们就通过盗版的途径进行生产、牟利。

台湾游戏业界中，关于版权问题一直是令游戏制作公司十分头痛的事。法律条款虽对此作了一定的规定、管理，使一部分法规比较完善，但仍有一部分处于放任的状态。台湾著名的游戏制作公司——大宇公司，为了配合这次展示会的举办，在7月1日推出了该公司的新作《仙剑奇侠传》。可是没隔几天，这款新软件已出现在台湾的COPY网络上了。如果此类情况发生在日本，公司可马上与联网事务所联系，使软件在COPY网络上消除。可是这在台湾却行不通，法律的强制措施对联网系统是不能强加干涉的，并且类似于大宇公司这样的事件并不属于特殊事件，在台湾此类事件的发生是很平常的。日本的软件也是如此，《吸精公主（3×3 eyes）》在日本发卖后，其COPY版软件马上出现在台湾黑市上了。CD版游戏的情况稍好一些，但也存在不少问题，而且有关版权的问题越来越严重。

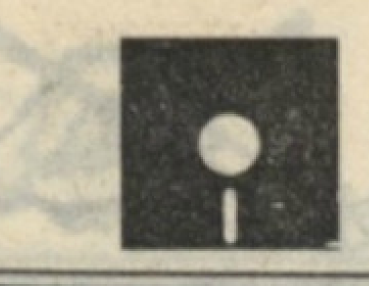
当然，台湾的游戏玩家并不是乐意从不正当的渠道买进软件。如台湾大宇公司的《仙剑奇侠传》，在发售后的5天内就售出了近一万套。这个记录就是以日本的地区销售情况来看，也是比较惊人的了。所以说热心于从正当渠道购买正版游戏的消费者还是大有人在的。于是，在台湾有许多新的软件公司成立了，他们之中有许多专门从事把日本的软件进行汉化移植，再推向市场。

可是，日本游戏的定位也存在不少问题。其中一个问题是属于美少女类型的游戏软件太多，所以不少台湾玩家认为日本游戏就是这种类型的。于是社会舆论界就认为日本游戏软件是扰乱社会风气的，并就此予以攻击。关于这个问题，其实问题出在与日本订有合约的对日本游戏进行移植的台湾软件公司身上。以后，多从日本进口移植一些普通游戏不就可以了么。对于这个问题，日本方面也是感到很困惑的。对在台湾发售的日本游戏作了一下调查，发现不少在日本不能发售的游戏在台湾却被引进移植。采访组在展示会中也就此问题质问了一些台湾的软件制造商。可是，存在的这些问题，台湾的游戏业界已感觉到了，并且开始以积极的态度去解决这些问题。与一、二年前相比，台湾的游戏业界已开始了努力。除了PC游戏以外，从日本引进的SATURN等新一代游戏机在台湾已拥有不少用户，台湾的游戏制造商已开始就这种游戏进行了尝试，譬如前面说过的大宇公司已在开发SATURN游戏《仓库番》。


台湾游戏业界一片繁荣景象！

以前，台湾一直是游戏软件主要的进口地，最近台湾已开始对外国出口其制作的软件。两三年前台湾制作的韩文版游戏就大量出口到韩国，并且台湾还制作了对战游戏《三国志之武将争霸》系列、角色扮演游戏《轩辕剑》系列（与伊藤忠合作开发）等优秀的游戏软件。加上一部分台湾游戏制作公司在PC游戏市场上，运用其语言优势，除了控制其本地区外，还有计划地向欧美市场扩展。不管怎么说，随着中国的发展，展望21世纪，台湾游戏业界今后将拥有更大的市场和竞争潜力。

世界游戏业界要对台湾的动向密切注视，它将在美国、欧洲以及包括日本在内的亚洲市场上占有重要的地位。



DOS 环境下的声卡工具软件(一)

多媒体作品演示工具

SoundScript

湖北·罗放

SoundScript(简称 SS)是 DOS 环境下使用的一种简易而强有力的多媒体作品演示工具。Script 的一个译意是"戏剧脚本的原稿",用作 SS 的注释再恰当不过。SS 集声音、动画于一身,能将 VGA 彩色显示器的图表功能、声卡的发声功能和 CD-ROM 功能结合在一起,产生出绘声绘色引人入胜的演示效果。SS 可以播放扩展名为 FLI 的动画文件、为 MID 的 MIDI 文件、为 WAV 或 VOC 的数字化声音文件,可以直接播放 CD 唱片的节目,还可以控制声卡的调音台。

这里对 FLI 动画文件作点介绍。FLI(一般称为"flick"或"fly")是基于 PC 工业标准的动画文件格式,它起初是由 Autodesk 公司为其动画软件产品开发的,以后又为其它公司采用,在电子告示牌等媒体中得到大量使用。Autodesk 公司发行了一个名为"Autodesk Multimedia Explorer"的 CD 软件包,其中就装满了 FLI 文件。

SS 是一个类似于 BASIC 的命令解释执行系统,它有一套简易的命令集,其中包括 15 条命令,语法与 BASIC 和 DOS 十分相似,其中包括 GOTO、WAIT、LOOP、KEY 等功能强劲的命令,使你能方便地操纵动画和声音的播放,你甚至能在 SS 的运行中执行 DOS 命令。脚本文件是 SS 命令的有序组合,它们是标准的 ASCII 文本文件,脚本文件可以使用任何扩展名,但为清晰起见,最好以 SCR 为扩展名。SS 没有集成的编辑运行环境,因此脚本文件必须用其它的文本编辑工具(如 DOS 的 EDIT.COM 之类)进行写作。

SS 命令的语法规则如下:

(1)每条 SS 命令必须单独占据一行文本,为了清晰,可以采用缩进格式或保留空行,命令行不标记行号。

(2)除有"RUN"命令的行外,任一行都可以附加说明文字,只要说明文字以分号开头就行,SS 执行命令时忽略分号后面的任何文字。

(3)SS 命令可使用大写或小写字母。

(4)大多数 SS 命令之后需要添加一至几个参数,命令与参数之间必须以一个以上的空格或跳格符(Tab)分隔开。

(5)当命令参数为文件名时,除非该文件已在当前目录下,否则必须包括其完整的路径。

现将各条 SS 命令的格式与用法逐一简介如下(格式中,〈 〉内为必须参数,[ ]内为可选参数):

PLAY [路径]〈文件名.扩展名〉

播放指定文件。参数中必须给出文件名和扩展名,扩展名必须是 FLI、MID、VOC 或 WAV 之一,如果文件不在当前目录下,还必须指明驱动器和路径。

当执行此命令时,如果文件扩展名为 WAV、VOC 或 MID,且正有一个同类文件在播放,则将停止播放该文件而代之以新文件,PLAY 命令执行后将立即转向处理脚本文件的下一行;而当文件扩展名为 FLI 时,SS 不会立即转去处理下一行,而是要一直等到这个 FLI 文件播放完。因此,如果你想同时演示动画和声音效果,就必须把播放声音的命令安排在脚本文件的前面。

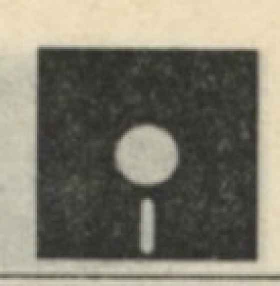
STOP〈文件类型〉

停止当前正在播放的指定类型文件(MID、VOC 或 WAV)。

MIX〈设备〉〈音量 1〉[音量 2]

按指定参数设置声卡调音台相应设备的音量。设备可以是下列之一:

MASTER 主音量
PCM 数字式声源
SYNTH 合成器
CD CD-ROM



LINE　　接至 LINE IN 插口的音频设备

音量 1、音量 2 为设置音量的大小，其值从 0(最小)到 127(最大)。如果命令中只给出一个音量值，则调音台的左右声道将同时调节；如果要使左右声道具有不同音量，命令中必须给出两个音量值，音量 1 为左声道，音量 2 为右声道。

REPEAT〈**遍数**〉

循环执行脚本文件中的命令块(执行遍数由所给参数决定)，命令块首为当前行，块尾则由 ENDREPEAT(见下述)确定。

与 BASIC 的循环命令不同的是，SS 的命令块不能嵌套，即你不能把一个命令块放在另一个块内。

ENDREPEAT

标明由 REPEAT 命令产生的命令块的尾部。SS 在执行中碰到这条命令时，就会往回跳到最近的 REPEAT 命令处重复执行，直至循环计数值告终，然后继续向下执行。

GOTO〈**:标号**〉

使 SS 转至给出的标号处执行，标号必须以冒号打头。这条命令大大地增加了 SS 脚本文件编排的灵活性。

你可以用 GOTO 命令来调试脚本文件，如果文件很长而要调试的段落又接近尾部，就可以在开头处插入一条 GOTO 命令，直接跳到指定位置执行而省去此前的大段过程，等调试完成后再删掉这条命令。

ECHO〈**文本内容**〉

使文本内容显示在屏幕上。使用这条命令时应注意以下几点：

(1)全部文本将以行宽 40 列方式显示。

(2)如果屏幕上已有文本显示，SS 便将新的文本显示在下一行，如果要在屏幕顶部显示新文本，则必须先用 CLS 命令(见下述)清除已有的文本。

(3)在 ECHO 行中不能附加说明文字，否则 SS 会将说明与文本一起显示在屏幕上。

CLS

清除屏幕，使以后的文本能显示在屏幕顶部。

RUN〈**命令**〉

执行"外部"命令。允许 SS 执行如批文件、EXE、COM 文件和 DOS 内部命令，它可以实现在 DOS 提示符下进行的大多数工作。命令执行完后，SS 将继续执行脚本文件的下一行。

使用这条命令时应注意：

(1)不能在命令行中附加说明文字，否则 DOS 将试图把它作为 DOS 命令的一部分执行而产生错误结果。

(2)如正在播放 WAV 或 VOC 声音文件，则任何 RUN 命令都将被忽略。

WAIT〈**文件类型/CD/KEY/时间**〉

使 SS 暂停往下执行，直至指定事件发生再继续执行下条命令。命令可接受的参数及含义如下：

文件类型　　—等待至当前正在播放的 MID、VOC 或 WAV 型文件结束。

CD　　—等待至当前正在播放的 CD 唱片节目结束。

KEY　　—等待至一个键按下。

时间值　　—等待一段指定的时间，其数值单位是 1/100 秒，例如 2 秒＝200。

CLEAR〈0/1〉

指定当 SS 结束时 VGA 卡是否恢复(0＝不恢复，1＝恢复)最初的显示模式。当 SS 执行脚本文件时，先要将 VGA 卡设置成可以显示 FLI 文件的模式，执行完后又要将显示恢复为原先的模式，这就会清除屏幕上的 FLI 画面。如果你希望 SS 结束运行时屏幕上仍然保留最后的 FLI 画面，可在脚本文件的任意地方插入 CLEAR 0 的命令行，在其后加入命令 CLEAR 1 则可取消 CLEAR 0 的效力。

SYNC〈**文件类型/CD**〉

确定停止 LOOP 命令(见下述)播放 FLI 文件直到当前正在播放的指定类型(MID、VOC、WAV)文件或 CD 唱片节目结束。

LOOP〈**文件名.FLI**〉

反复播放指定的 FLI 文件直至满足指定的停止条件或按下一键为止，然后继续执行脚本文件的下一条命令。在使用本命令之前，必须先用 SYNC 命令指定停止条件。

CDPLAY〈**起点**〉[**终点**]

播放 CD 唱片的某一轨节目。位置由起点和终点(如无终点则直至 CD 尾部)，指定数值格式为轨号：

分:秒,每个数值间应以冒号分隔,例如CDPLAY 3:0:0 3:0:20(分、秒数值不是必须的,当未给出时,SS将它们当作0)。

CDSTOP

停止CD唱片节目的播放。

如果机器的硬件不具备执行SS命令的条件,则SS运行脚本文件时将忽略该条命令,但不会影响其后命令的执行。例如,如果显示器不是VGA(或更高)则所有播放FLI动画文件的PLAY命令都不会被执行;如果声卡不支持调音台功能(如某些8位和准16位卡)则MIX命令也将失效。

下面我们来看一个SS脚本文件的实例。大多数声卡软件包中都有一个SS脚本文件的样板MIDIJUKE.SCR,它模仿一台留声机,一张接一张地播放着唱片盒里的"唱片"(即MIDI文件),它可以自动换片,在换片时会发出吱吱呀呀的响声。这个文件表现了SS播放FLI文件、MIDI文件及WAV文件的能力。我们可以从这个文件中了解SS究竟能干些什么,也可以以它为起点,经过适当修改来播放任何路径下的MIDI或数字化声音文件。

在执行该文件之前,最好能用文本编辑工具看看文件的内容,甚至打印出一份清单,以便在执行时对照了解每条命令的功能。下面是该文件清单的一部分:

```
mix master 127;主音量设为最大
mix synth 115;合成器音量设为近于最大
mix pcm 127;数字化声音音量设为最大
;start;SS从此标号重新开始执行
stop mid;停止播放MIDI文件
cls;用DOS命令清屏
play scratch.wav;播放WAV声音文件
play jukebox.fli;播放FLI动画文件
echo Now Playing:ACTION3.MID
echo Press [ESC] to quit
echo ANY other key to go to the next file
wait 300;等待3秒钟
stop wav;停止播放WAV文件
play c:\songs\action 3.mid;播放MIDI文件
……      (此处省略)
goto :start;返回指定标号重新执行
```

文件中大多数行后都有一个分号,后面写有一段英文(此处已译成中文)说明,这些说明使你以后的编辑调试工作容易得多。

SS必须以带参数(参数为脚本文件名)的DOS命令行方式加载运行。在执行样板文件之前,先要确认声卡已正确安装,TAPI和VMP也已加载(如大多数DOS环境下的声卡应用程序一样,因为SS软件的声音功能依赖于驱动程序VSF和VMP,因此在启动SS之前必须先加载VSF和VMP)。有的声卡软件已为运行SS建立了一个批文件(如SS.BAT或SCRIPT.BAT等),它可自动地加载TAPI和VMP并在SS运行结束后卸载这两个驱动程序,此时简单地键入该批文件名即可。否则就必须按以下步骤进行(如果TAPI和VMP已加载则可省去第(1)、(2)步):

(1)键入CD \SOUND\VOYETRA,进入相应目录(不同的声卡目录名和层次可能不同)。

(2)键入DRIVER,加载TAPI和VMP。

(3)键入CD SCRIPT进入SS系统所在目录。

(4)键入SS MIDIJUKE.SCR启动SS,执行样板文件。

好了,现在你可以尽情地欣赏声卡播放的MIDI音乐,同时伴有生动的动画效果。

CUT命令的补充

北京·梁跃明

在贵刊创刊号的《DOS百宝箱》中,有一个文件名为CUT.EXE的软件。它可将一个大型文件分割成若干个小文件,便于软盘拷贝,但恢复时如果文件很大,要键入长长的指令,而且还受键盘缓冲区长度的限制。为此本人设计了一个与之配套使用的批处理程序CUTK.BAT。

此程序仅以ARJ压缩的大文件为例,其分割后的文件数应小于31个。使用方法为:

先将CUT.EXE和CUTK.BAT拷入C:\DOS目录中。然后键入:

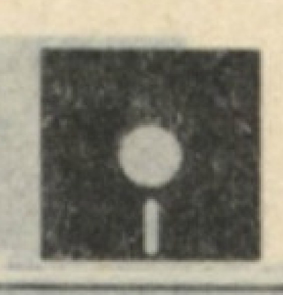
CUTK NNNN FILENAME

其中:

NNNN是分割文件的尺寸(以K字节分割)。

FILENAME是源文件名(不要扩展名)。

运行后,它会在当前目录下生成与源文件同名的文件(其扩展名为001、002、……)和一个同名的自动还原批处理文件。还原时运行此批处理即可。若想改变源文件的类型,可修改程序第二句,如EXE的文件,可写成"set cutb=exe"。此外,修改程序还可使它分割更多的文件(批文件CUTK.BAT请见本期配套软盘)。



趣味学习软件（一）

北京 徐泽

在学习和使用计算机的过程中，经常会碰到一大堆英文，即使在中文环境下，许多命令也是英文（或缩写）。为了帮助初学者学好英文，又不让人觉得乏味，从本期起，将陆续介绍一组有助于英语学习的趣味软件。这次介绍的软件是XWORDVGA（纵横字谜游戏）、CWC（纵横字谜设计软件）和ANALOG（推理游戏）。纵横字谜游戏和推理游戏不仅有趣，而且有相当的难度，爱好英文的读者是否有勇气完全靠自己的能力攻克每个难关，将自己提升到最高等级？如果哪位读者攻克了全部难关，那你的英文单词水平已达到了美国大学毕业。

XWORDVGA

XWORDVGA是一个纵横字谜游戏。只要你的机器有286或更好的CPU，并具有VGA显示器，就可运行XWORDVGA。

XWORDVGA的用法很简单，运行文件是XWORDVGA.EXE。但要运行，还需要有字谜文件（扩展名为PZO）和七个字库文件（扩展名为WDS，文件名为4～10）。

运行XWORDVGA后，程序显示出全部字谜供选择（按字谜号顺序，方框号内是字谜大小），选择字谜号后即进入游戏。

游戏屏幕由三部分组成：

1. 右上角显示主要功能键清单。
2. 左上角显示字谜。
3. 屏幕底部显示字谜的提示信息。用箭头键可显示另一个答案的提示。

一、如何解谜

系统在提示行显示当前要填写单词编号和提示信息，在提示信息后跟着一组点，点的数量对应需填单词的长度。

只要打入答案即可。答案只能输入字母。若按空格键，则删除当前位置的字母。若按后退键，则回到前面位置。

在填入答案时，可用箭头键、PgUp、PgDn、Home、End和回车键等移至想填入或修改的位置，然后输入正确的答案。下箭头和右箭头往前移一个字位置，上箭头和左箭头往后移一个字位置，PgUp和PgDn大约移动整个字谜的1/4。按Home或ALT＋B移至开头，End移至最后一个字，ALT＋M移至中间位置。

按F3或ALT＋D可改变移动和填字的方向（ACROSS表示横向，DOWN表示纵向）。

若想换另一个字谜，按F6或ALT＋N选择。

二、保存和恢复

如果不能一次填完全部单词，可保存当前状态，等下次再接着填。

按F1或ALT＋S可保存当前的字谜。若要再次装入，按F2或ALT＋R。**注意：在恢复之前，必须选择打开当前字谜。**

字谜状态文件名与字谜文件名相同，扩展名为PZS。

三、退出

按F9或ALT＋Q退出系统。在退出之前，系统提示你是否保存当前的工作。

四、帮助

如果有问题需要帮助，系统允许你偷看。主要的帮助按键有：

F7，ALT＋P	查看整个字谜
F4，ALT＋W	查看当前位置的单词
F8，ALT＋E	查看错误的位置
F5，ALT＋H	根据条件找字

在查字时，屏幕底行提示“HINT”，这时，你可输入字母或空格，空格表示任何字母。输完后，按回车即开始查找。找到后，将全部找到的单词显示在同一行上。

若查找到的单词很多，一行显示不下，则按任何键显示下一行。显示完后，按任何键返回，若想中断返回，则按ESC键。如果没有找到满足要求的单词，则显示提示信息“Sorry，…”，然后按任何键返回填字状态。

CWC
(Cross Word Creator)

CWC是一个专业的字处理器，特别适合于制作纵横字谜。使用CWC可方便快速地设计英文字谜游戏，用于词汇练习或测验。它的主要特点是：

* 完全自动的谜语设计（“Robot”特征：根据字库Bank中的单词自动设计字谜）
* 完整的上下文相关的帮助
* 最大36×23字谜大小，300个单词；提示可多达4行
* 支持网络

一、系统要求

* IBM-PC及其兼容机
* DOS 2.1或更高版本、320K最少内存
* Microsoft兼容鼠标
* IBM兼容打印机（不支持PostScript打印机）

二、字谜设计

要设计字谜，必须完成二件事：打入出现在字谜中的单词（即“答案”）和每个字的提示信息（最多4行提示）。

下面以一个简单的字谜为例来说明设计过程。

1. 启动CWC后，光标在主编辑屏幕，标题是“UNTITLED”，说明是新字谜。

2. 打入单词ELEPHANT，光标随打人的字母往右移动。

3. 用箭头键将光标移至“H”的位置。

4. 按加号（“＋”），打字方向从“ACROSS”（横向）改为“DOWN”（纵向）。

5. 打入单词HORSE。光标随打入的字母垂直向下移动。

6. 按HOME键将光标移至“H”位置，即ELEPHANT和HORSE的交叉点。

7. 选择EDIT菜单中的EDIT CLUES（编辑提示）（可按CTRL＋C）。这时弹出一个对话框，并显示单词ELEPHANT和HORSE。在相应位置输入每个单词的提示信息。

输入ELEPHANT的提示“A Pachyderm”，HORSE的提示“Cowboy Transportation”。输入提示后，选择“OK”按钮保存提示并退出对话框。

8. 选择File菜单中的SAVE功能（可按CTRL＋S）。输入字谜的NAME（名字）为“MYPUZZLE”，TITLE（标题）为“My First Puzzle”，然后保存字谜。

这就完成了字谜的设计。

注意：这仅仅是基本用法，还可以使用自动设计功能（Edit菜单中的Auto Place…）。

选择自动设计功能可更方便地设计字谜。进入该功能后，只要输入单词（WORD）或从BANK（字库）中选择单词，指定查找方式（Mode）、位置限制（Limit），最后选择放置方式即可自动完成字谜设计。

三、命令行参数

在DOS提示符下打入CWC即可启动。通用格式是：

CWC[谜名][/L＝语言名][/BW]

若指定谜名，则CWC在启动时将装入该谜。使用“/BW”强迫CWC用黑白方式显示。使用“L＝”，必须提供语言文件的文件名，如“ESPA”（不要加扩展名CWL）。默认是英语“ENGL”。例如：

CWC movies

启动CWC后装入movies.PUZ。

四、系统配置

CWC的配置文件为CONFIG.CWC。要修改CWC的配置，只要选择PUZZLE中的Configuration（可按CTRL＋F）即打开配置对话框。在这里，你可指定CWC的打印机定义文件（扩展名为CWP）和语言文件（扩展名为CWL、CWH和CWI）所在的目录名（CWCDirName）、字谜文件所在的目录名（PuzName）、WORDFIND（找字）字库文件所在的目录名（WFDirName）、颜色（Colors）、允许在单个字谜中定义的最大提示数量（MaxPuzClues），以及所用打印机（PrintDef）。

注：若不指定目录名，则CWC从当前目录查找。

配置完成后，选择“OK”按钮保存配置信息。

五、打印

由CWC设计的字谜只有通过打印才能看到字谜谜面。选择File中的Print（可按CTRL＋P）后，你可指定打印格式（Format）、选项（Options）、打印机（Printer）和打印目标（Destination）。

1. 格式

打印格式确定打印字谜的哪些内容：

Puzzle and Clues	谜面和提示
Solution	谜底
Puzzle Only	只打印谜面
Clues Only	只打印提示
Proof Sheet	证明页，即打印出谜底及推理过程(如下图)

CROSSWORD CREATOR — At the Movies

by

Frank Stephens

1 I	2 V	3 A	4 R		5 P	6 O	7 N	8 D		9 M	10 O	11 B
12 M	I	N	E		13 A	R	E	A		14 O	N	O
15 P	A	U	L	16 M	C	C	A	R	17 T	N	E	Y
			18 I	O	T	A	■	19 R	E	A	R	S
20 P	21 H	22 O	N	O			23 N	Y	E			
24 L	I	V	E	R	25 P	26 O	O	L	■	27 W	28 A	29 S
30 O	R	E	S	■	31 O	R	R	■	32 P	A	N	E
33 T	E	N	■	34 S	U	B	M	35 A	R	I	N	E
			36 L	E	T			37 M	A	T	E	D
38 C	39 H	40 A	I	N	■	41 D	42 U	E	T			
43 H	A	R	D	D	44 A	Y	S	N	I	45 G	46 H	47 T
48 A	N	A		49 A	R	E	S		50 N	E	E	D
51 D	O	T		52 K	E	R	R		53 G	E	N	S

ACROSS

1. John Carter "Little House On The Praire" — IVAR
5. "On Golden————", '81 Hepburn, Fonda starrer — POND
9. "————Town", Bowery Boys series — MOB
12. "————Own Executioner", '48 Meredith starrer — MINE
13. Zone or tract — AREA
14. Writer—mus. Yoko. — ONO
15. He formed group "Wings", 2 wds. — PAULMCCARTNEY
18. Greek 10 — IOTA
19. Backs — REARS
20. Comb. form: sound, voice — PHONO
23. Comedian Louis — NYE
24. Beatles hometown — LIVERPOOL
27. "I———— Monty's Double", '58 Clifton—James starrer — WAS
30. Mineral rocks — ORES
31. Actress—writ. Mary "Wisdom Of Eve" — ORR
32. Window panel — PANE
33. "———— Who Dared", '60 Keith bomb — TEN
34. "———— Patrol", '38 Greene starrer — SUBMARINE
36. "———— It Be", starred 15A — LET
37. Matched — MATED
38. "———— Reaction", '80 Bisley starrer — CHAIN
41. "————For Four", '82 Preston starrer — DUET
43. "A———————", first pic 15A — HARDDAYSNIGHT
48. Collection — ANA
49. Greek war god — ARES
50. "Eye Of The————le", '81 Sutherland starrer — NEED
51. Speck — DOT
52. Chef Graham — KERR
53. Clan: Latin — GENS

2. 选项

选项一般可不管它。需要提一下的只是Fill Puzzle Area(填充字谜区域)。若只需要打印出字谜的轮廓，不要选择该项。

3. 打印机

根据你的打印机选择。

DOWN

1. Urchin — IMP
2. ———— Dolorosa — VIA
3. Irish gods' mother — ANU
4. Draws again — RELINES
5. Variety's contract — PACT
6. '77 Harris, Rampling starrer, 1 wd. — ORCA
7. Educator's org., abbr. — NEA
8. Rapper McDaniels "Run—DMC" — DARRYL
9. "————Lisa", '86 Hoskins starrer — MONA
10. Ace — ONER
11. "————' Night Out", '62 Novak, Garner starrer — BOYS
16. Dartmouth benefactor Joshua — MOOR
17. Golfers' mark — TEE
20. "The ———— Thickens", '36 Gleason starrer — PLOT
21. "This Gun For————", '42 Ladd starrer — HIRE
22. Food kiln — OVEN
23. Comedian Crosby — NORM
25. Sulk — POUT
26. Sphere — ORB
27. "———— Until Dark", '67 Hepburn starrer — WAIT
28. "———— Of The Indies", '67 Hepburn starrer — ANNE
29. "———— Of Innocence", '80 Wead starrer — SEED
32. Idle talking — PRATING
34. Kid's writer Maurice — SENDAK
35. Sherman Hemsley NBC sitcom — AMEN
36. Military hat — LID
38. "———— Hanna", '40 Lamour starrer — CHAD
39. Pueblo Indians — HANO
40. "I smell——————!" — ARAT
41. Singer Richard ————Bennet — DYER
42. Russia, abbr. — USSR
44. "———— Parents People", '25 Bronson starrer — ARE
45. Actress Judy ————son — GEE
46. Femme chicken — HEN
47. Raiders' goals — TDS

4. 目标

若要送到打印机输出，则选择打印机所连的端口，如LPT1(默认)。

若要送到文件，则指定文件名。

六、找字

CWC 的 Puzzle 菜单中有一个找字(WORDFIND)功能，可方便快速地找出所需要的单词。字的多少由字库决定。字库文件是采用 Castle Oaks Computer Services 的压缩方式存放的(仍然是文本文件)，不要轻易修改。

选择 WORDFIND 后，需指定字库名(Name)和模板(Pattern)，然后选择"OK"开始查找。

字库名在本期软盘中只能指定"X"。若指定其它名字，将不能找到字库。

模板可包含字母和通配符(任何非字母字符都相当于"?")，长度最小是 2，最大是 20(根据本期软盘字库)。例如，B?? T?? G。

七、帮助

CWC 有详细的上下文相关帮助。在任何时候按 F1 都可得到相应的帮助信息。在主屏幕，还有主要功能键的简要说明。只要有一定的英文基础，很容易就可学会使用。有兴趣的朋友，不妨一试，设计一个自己的字谜。

ANALOG

ANALOG 是一个英语单词推理游戏，它可帮助你学习英语单词，提高推理能力。

ANALOG 的使用方法很简单。运行 ANALOG 后，出现如下的主菜单：

1. Play Game (玩游戏)
2. Reset Levels (and money)(恢复级别和钱数)
3. Load/Save Game(装入/保存游戏)
4. Instructions(说明)
5. Your Status (so far)(查询目前你的状态)
6. Print Award(打印)
7. Exit Game(退出游戏)

在 ANALOG 1.0 版中第 6 项功能还不能使用，其它功能的用法都非常简单。

一、玩游戏

选择功能[1]后，将给出题目，请你根据单词的含义和相互之间的关系确定哪个是正确答案。如：

1. Sophisticated is to rustic as:

A. urbane is to bucolic

B. droll is to comic

C. Polished is to dapper

D. Witty is to concise

E. Knowledgeable is to untdly

Answer=

(Press H for definitions, Q for main screen)

这时你应选择正确答案 A。如果你不知道其中某个词的含义，可按[H]，ANALOG 将提示你输入要解释的单词。输入单词并回车后，ANALOG 查找该单词，若找到，则显示该单词的含义。

选择完答案后，ANALOG 告诉你所选答案是否正确，若不正确，将提示你正确答案。然后，显示下一道题目。

若要结束游戏，在提示选择答案处按 Q。

二、恢复级别和钱数

每当你回答正确后，ANALOG 将给你奖励。当 20 道题目答对 17 道之后，将提高你的等级。当然等级越高，奖励越多。级别有四个，即 Hard(难)、Difficult(困难)、Challenging(挑战)、Most challenging(最大挑战)，相当于从 junior high(大学高年级)到 college graduate(大学毕业)的水平。

如果想从头开始，应选择功能[2]恢复级别和钱数。

三、装入/保存游戏

该功能可装入或保存游戏的进度。在装入、保存游戏进度时，都将提问你口令。在装入时，若口令不对，则不能装入。

四、说明

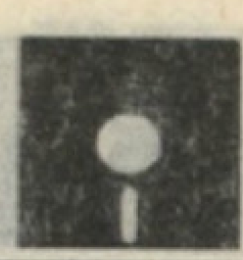
该功能给出如何玩游戏的简要说明。

五、当前状态

该功能用于查看你当前的状态，即在每个级别答对和答错的数量及得分。

六、退出游戏

在退出游戏时，将提问你是否保存当前的游戏进度。若保存，将提问你的名字、口令和文件名。



WINDOWS 95 介绍

广东·吴腾奇

WINDOWS 95 是 MICROSOFT 公司让大众等待已久的新型操作系统，已于 1995 年 8 月正式付运。在与你讨论了出色的 WINDOWS 95 之后，你也会很快地说"再见了 WINDOWS 3.1"。WINDOWS 95 是一种使用和学习简单、操纵自如的操作系统，但它始终是 WINDOWS 之下的结构。此产品是否如 Microsoft 所期望的那样成功，就决定于大量它所承诺的性能将工作得如何。

一、WINDOWS 95 的新性能

采用类似于 MACINTOSH 和 OS/2 的操作环境，较直观的外层代替陈旧的程序和文件管理软件，从而大大改进了图形用户界面(GUI)；废除了对文件名八加三的要求；有一个救回删除功能；一个用鼠标右键召唤出一个上下文相关的 HELP 菜单以及一个时髦而新型的捷径功能；"即插即用"的硬件自动装置；有一个简易的文件观察器组群；快速的打印功能；具有性能极佳的附加硬件自动安装和配置的功能；一体化的电子邮件、图文传真、声音信息存储等工作中心；巧妙的三维按钮和图标以及其他在本文中将会看到的资料。你在 WINDOWS 3.1 中所满意的每一种性能在 WINDOWS 95 中都已得到加强和改进。而你所讨厌的一些东西，在 WINDOWS 95 中不再出现，或者隐蔽幕后。一些令人讨厌的程序管理软件、文件管理软件、打印管理软件等都已被取代。

二、DOS 的综合

对 WINDOWS 最大的不满就是它并不是一个真正的独立应用多任务操作系统，只不过是一个包着 MS-DOS 的壳，由它支配着有缺陷和不够稳定的 DOS。WINDOWS 95 综合了许多 DOS 的功能，而这些功能都不会失去继续发展的兼容性。在它还不是十分完善的情况下，已经解决了不少的问题，其中最大的好处就是在用户应用出问题时，只须将当时的应用中止，而无需重新启动 WINDOWS 95。另外的好处是排除对 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 的考虑，也不用担心文件名太长的问题，它的 32 位体系结构将会提高工作的稳定性和先进性能。为了保证那些以现存的 DOS 为本的应用软件和电脑可以继续有兼容性，AUTOEXEC. BAT、CONFIG. SYS 以及八加三的文件名规定并不是被消除，而只是从以往可看见而变得隐蔽起来。所以你需要用这虽未宣布，但已升级了而使你满意的 32 位应用软件去发挥 WINDOWS 95 这些新性能的优势。

三、Click Here To Begin（在此击键就开始）

从你安装好 WINDOWS 95 时起，你就要知道它的一些特殊性。安装是会很顺利的，并会有一系列规范和上托式的屏幕让你知道目前一直在做些什么。安装完毕后，你可启动电脑而无需再去注意 DOS 提示符，只需投入到这新的 WINDOWS 中去。在屏幕左侧底部有一个新的 WINDOWS 95 的启动按钮标志。此时你一定在纳闷下一步做什么。这时出现的"Click here to begin"的信息，使你马上消除了疑虑。在启动按钮上击键就召唤出启动菜单(Taskbar)，这也是 WINDOWS 95 许多改进东西中的一个，它代替了文件管理器。启动菜单是一种有功效的程序，它包括：Programs、Documents、Settings、Find、Help 以及 Run 等。

1. Programs(程序)

在初期的 WINDOWS 95 设置中，有几个用得最多的程序。这些程序被放置在程序菜单之中，为了加入其外在的应用程序，你要拖一个图标到启动按钮上去。

2. Document(文档)

正如许多字处理器那样，对前面工作的文件保持菜单(Document)，包括你已打开的最后 20 个文件的表列，无论你所打开的应用软件是什么样的。

3. Settings(设定)

这个选件提供你对控制面板、打印机文件夹以及字体管理进行快速存取，要改变只须拖放按键。

4. Find(查找)

巧妙的检索功能让你实施部份名称检索、全名称检索及最近修改日期的检索，甚至可以重新命名文件。

5. Help(帮助)

WINDOWS 3.1 将 Help 分为三个类型：目录(Contents)、检索(Search)和词汇(Glossary)，但 WINDOWS 95 将它们合并为目录(Contents)和索引(Index)。Help 的标题短而简单，适合一屏显示。另一个资源丰富的 Help 性能是"What is this"和一个新的"?"

图标会出现在标题条的右上角。只要在它上面一击，光标就变成一个问号，在屏幕上任何一处按按鼠标键，便会召唤出一个相应的Help菜单。用右键选择需要的帮助。

6. Taskbar(**任务条**)

该任务条是对WINDOWS 3.1的一个大的转变和改进。直观的任务转换开关(Task Switcher)将每个打开的应用软件表示得清清楚楚，最低限度是在某一位置上等待命令。现在只要学会这个Taskbar就可以将程序管理器(Program Manager)、文件管理器(File Manager)、打印管理器(Print Manager)以及控制面板(Control Panel)全部取代。Gone是在屏幕顶部常见的菜单，是在任务条上以图标形式出现的最基本的程序，所以你将不可能忘记应用软件正在运行，或者疏忽而丢失一个程序。有一个快速的动画片式的显示，表示应用程序很快压缩，并消失在任务条上的图标按钮上。在Taskbar图标上击键就反过来串行动画片式的显示，并立即重新打开应用软件。从一个应用软件转换到另一个应用软件是用Push按钮来实现的。随着你增加应用程序，按钮会自动对自己作出度量以符合条上的要求。你可以定制任务条，如果你不喜欢将它放在屏幕底部，也可以将它拖到屏幕顶部，或者改组垂直条，并只做一些你自己所喜欢的事情。

四、My Computer(我的电脑)

MICROSOFT提供两种研究系统实质的方法，在My Computer图标上双击展现出你的软驱、硬盘、打印机、CD-ROM等等，为了CONTROL PANEL，得设附加图标和打印机文件夹。你想对于每一个项目上知道更多的资料吗？只要再双击，联接在网络上的电脑将被用一个称为NETWORK NEIGHBORHOOD的图标出现，除了显示在网络上的资源之外，以同样方式工作。

五、EXPLORER(探测器)

这是为对抗如NORTON DESKTOP和PC-TOOLS之类的第三者产品而做的文件管理程序，实在是件好的事情。由于无WINDOWS 3.1所更换的前端软件包可以与WINDOWS 95工作了，你必须运用EXPLORER直到你的WINDOWS外壳得到升级。同时，Microsoft也希望你能依靠EXPLORER的功能和通用性。运用EXPLORER，在你系统上的每件东西都看得见和可接近，而且可以被精巧地操纵。它可以让你观察、管理以及启动程序和数据文件。EXPLORER在屏幕的左侧显示一个目录树：LAX TREE，文件夹显示在右侧。为了看文件夹的内容，只要在它上面双击，快速的观察器(Viewers)使你预测到未打开的字处理和电子试算表应用软件的文件。即使你没有原先建立的应用软件，这些观察器也能使你进入文件中去。WINDOWS 95保存有一个固定的文件夹和目录、文件和其他项目的图标视窗。EXPLORER组织目录和其它"容器"的项目(如程序群组和电子邮件文件夹)作为在桌上系统的文件夹。文件夹又可以嵌入到其它文件夹中去。而应用程序、文件和资料就以在文件夹中的图标显示出来，要移动项目非常简单，只需击图标并将它拖到另一处。

六、PLUG-AND-PLAY (即插即用)

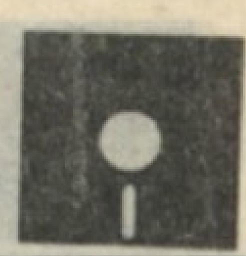
任何一个花费数小时仔细考虑安装声卡、调制解调器、CD-ROM或其它附加硬件的人都会体验到即插即用的简易和好处。WINDOWS 95可以不需人为选择正确的驱动器、系统配置和系统资源，它可自动完成。这样，安装一个附加的部件只要插上去，再接通即可，就好像用烤面包炉和电视机那样方便。只要你所装的是即插即用的系统，WINDOWS将能够自动地检测和识别这些新的部件，调整全部系统的设定，并保证它和以前已安装好的部件不发生冲突，而你却什么也不用做，至少这是希望和承诺。但对于数千种产品和买家来说，要WINDOWS 95完全做到即插即用，就现在来说还是十分困难的事，事至今日，由此造成WINDOWS 95推出推迟了三次。

七、WIZARD AND SHORTCUTS (专家和捷径)

Microsoft WORD的用户已经知道WIZARD的好处了，它会用一连串问题来问你，引导你通过复杂的过程一步步地深入。WIZARD被用在WINDOWS 95的设置之中，并能够附加打印机或调制解调器，安装或者移动应用软件，以及建立一个称为"捷径"的新性能。SHORTCUTS确实是个好捷径，可以节省时间和硬盘存储空间，你可以对任何目标建立捷径，例如文件、程序、网络文件夹、控制面板工具、软驱等等。有一个捷径实际上是指向WINDOWS 95返回原先的EXE文件。你也可以建立捷径用作新的经过改进的右鼠标菜单。

八、INFO CENTER(资料中心)

INFO CENTER可帮助你存取和组织在线资料的全部格式。它可做到如AMERICA ONLINE和



COMPUSERVE 那样在 INTERNET 上作在线服务，阅读和发送电子邮件，也可以做到存储、发送和接收图文传真、声音邮件及其它远程信息。

九、RECYCLE BIN(环保垃圾桶)

如何使你不需要多次删除、再命名、移动和复制一个文件？对于这方面的要求，WINDOWS 95 提供两种“回复”(UNDO)的解决办法。“环保垃圾桶”可以让你恢复已“抛弃”的文件，只须从“环保垃圾桶”拿出即可。另外，在编辑菜单上的一个多级“回复”(UNDO)命令让你回复几个“OOPS”犯错层次！

十、PRINTER CONTROL (打印机控制)

WINDOWS 3.1 最弱的部分之一就是又慢又笨的打印机管理，在 WINDOWS 95 中，打印机管理和打印机控制面板已被综合到打印机文件夹中。它是一个负责打印机管理和配置的全能中心。与 WINDOWS 3.1 的打印管理器不同，WINDOWS 95 的假联机系统(SPOOLER)是在打印机准备接收数据时，才将数据送到打印机去。这样打印就顺利可靠，而且能较快速返回到应用状态。它支持 800 种不同的打印机型号(较 WINDOWS 3.1 多 300 种)，并且改进了 WYSIWYG(“What You See Is What You Get”的缩写)支持屏幕上的影像和最后打印输出的配合。

如何顺利安装 WINDOWS 95

四川·于建原

我同许多电脑爱好者一样，现在正投入对 WINDOWS 95 的使用学习。据笔者的看法，没有必要将 WINDOWS 95 想象为“庞然大物”，自我恐吓。虽然的确有许多新的东西需要我们学习和掌握，但有 WINDOWS 3.X 操作经验的用户，对于它的屏幕界面还是比较容易弄懂的。而且，已有的 WINDOWS 3.X 大部分操作经验也可以借鉴或模仿，在 WINDOWS 95 中还会感到更方便。现在对许多用户来说，首先是要解决如何在自己的系统中顺利安装 WINDOWS 95。对于英语比较好的用户，可以直接将 WINDOWS 95 的 SETUP.TXT 调出来阅读。但是，如果英语基础较差，阅读该文件可能会有一些困难。因此，笔者结合该文件和自己的安装体会，列出以下的安装注意事项，供在安装 WINDOWS 95 中发生困难的读者参考。

1. 安装之前，应该进行一次磁盘整理。它包括两方面的内容：一是运行磁盘碎片整理程序，如 DOS 的 DEFRAG、PCTOOLS 的 COMPRESS(9.0 版本为 OPTIMIZER)或 NORTON 的 SPEEDISK，以清除硬盘的文件碎片，整理出连续的硬盘空间。二是用 DOS 的 SCANDISK 或 NORTON 的 NDD 等磁盘诊断工具进行一次磁盘的检查诊断工作，以确保硬盘没有坏道。一般来说，如果能够运行磁盘整理程序，基本可说明硬盘没有坏道，想节省时间的话，可以省略运行磁盘的检查诊断程序。不过，有时间，最好是做一次，因为在硬盘有坏道的情况下，WINDOWS 95 几乎不能安装上。而且，安装了 WINDOWS 95，除非使用专门为 WINDOWS 95 设计的磁盘整理程序，否则，运行原来的这类程序的话，将破坏 WINDOWS 95 长文件名功能所建立的文件，导致文件丢失。除此之外，如果要防止任何难以预料的情况出现，应对所有需要备份的文件做好备份，这其实不独是安装 WINDOWS 95 所要求的，对任何更换操作系统来说，都是十分必要的！相信有用机经验的用户，都有这样的用机习惯。

2. 安装 WINDOWS 95 最好的方法是在 WINDOWS 3.X 中进行。因此，如果是在 WINDOWS 3.X 中安装 WINDOWS 95 的话，切记要事先关闭屏幕保护，否则，会导致安装程序运行失败。

3. 如果使用了硬盘增容措施，最好是将增容取消。如果取消增容有困难，应该尽量减少增容盘所占用的硬盘空间。一般硬盘的增容程序，都带有调整容量大小的功能，运行增容程序，将压缩盘的容量减为最小是必要的。因为 WINDOWS 95 不能在增容盘上工作，而且，安装 WINDOWS 95 还需要较大的常规磁盘空间，这包括 WINDOWS 95 本身所需要的硬盘空间和安装过程中占用的临时空间，需要至少 40Mb 以上。在我的尝试中，好象 WINDOWS 95 和微软的 DBLSPACE.EXE 都会发生冲突。现在还不知道是否是普遍的现象。所以，最好是将增容盘上有用的文件备份后，将增容取消。硬盘太小的用户，要安装 WINDOWS 95，只能考虑购买大硬盘。

4. 通过 WINDOWS 3.X 安装 WINDOWS 95，注意应将 WINDOWS 3.X 使用虚拟内存在硬盘建立的永久交换文件改为临时交换文件。这样做，可以节省出

一定容量的硬盘空间，也可防止在安装过程中，安装程序和老的内存交换方式冲突，导致安装失败。WINDOWS 95 安装成功以后，将只使用效率高得多的内存与硬盘动态交换方式，而不象 WINDOWS 3.X 那样，使用固定的内存交换、保留固定交换文件已无必要。这项工作需要通过打开 WINDOWS 3.X 的"控制面板"中的"386 增强方式"进行。如果是在 DOS 中进行安装，也需要先删除该交换文件（文件名是 386SPART.PAR，在某个逻辑盘的根目录下，注意这是一个有系统、隐含属性的文件，需要改变其属性后，才能删除）。

5. WINDOWS 95 的安装程序和内存管理程序 HIMEM.SYS 与 EMM386.EXE 可以较好的协调，而和其它的第三方内存管理程序都有发生冲突的可能。所以，如果使用了象 QEMM 或 QMAPS 等内存管理程序，应该在安装之前关闭这些内存管理程序。待安装完毕以后，可以再装回去。笔者的实践，在 WINDOWS 95 安装后使用 QEMM 7.5 以上版本的内存管理程序，没有出现不兼容的问题。而 EMM386.EXE 在某些系统中，也可能导致 WINDOWS 95 的安装出现问题。这时，或者先去掉，或者将 EMM386.EXE 对扩展内存的占用全部禁止，即在 CONFIG.SYS 调用 EMM386 语句后增加 X＝a0000－ffff 的命令参数。

6. 按微软公司的要求，安装 WINDOWS 95 不要使用任何第三方的磁盘缓冲程序，而统统用 SMARTDRV.EXE 替代。但笔者在安装中，使用了 PC-CACHE 没有出现问题，而另一位朋友安装时，却出现了问题。还不能肯定是否和内存的大小、CPU 型号等有关。我的系统内存为 8M，CPU 为 INTEL486DX2/66，而出问题的系统只有 4M、CPU 为 CYRIX 的 486DX2/66。所以，为少费周折，最好按照软件制造商的要求，使用 SMARTDRV。

7. 不能驻留任何象 VSAFE、NAV 这类病毒监视程序，否则，不能安装 WINDOWS 95。安装完后，运行这类程序虽没有什么大问题，但会非常明显地降低 WINDOWS 95 的性能。最好将这类程序升级为比较高的版本，即运行代码为 32 字节的版本。若插有反病毒卡，一定要从主板上拔下。另外，如果 BOIS 带有反病毒的功能，在安装 WINDOWS 95 之前，一定要先将其关闭。因为任何 BIOS 的反病毒功能，都采取了防硬盘引导磁道写操作的方法来保护系统。而安装 WINDOWS 95 时，需要改写文件分配表、磁盘记录等信息，即对硬盘的引导磁道写操作。所以，安装前，应运行 BIOS 的 SETUP 程序，将反病毒功能设为"禁止"，待安装完后，再打开此功能。

8. 如果硬盘原来进行的分区不是使用 FDISK 而是其它的第三方分区程序（如 DM）分的区，WINDOWS 95 不能顺利安装。如果是属于这种情况的用户，只有将硬盘中所需要的文件备份后，用 FDISK 重做硬盘分区。

9. 如果使用了任何磁盘数据保护程序，如 DOS UNDELETE 的 SENTRY 功能、PCTOOLS 的 DATAMON 和 NORTON 的 DISKMON 等，安装前一定要取消，否则就会和 WINDOWS 95 的安装程序发生冲突，不能顺利安装。同样，象 LOCK 这类的硬盘锁程序，安装前也需要关闭。

10. 运行安装程序之前，还需要将所有在用的外部设备打开，如打印机、扫描器等。因为在安装过程中，WINDOWS 95 将进行一次外部设备的测试，并进行相应的配置设置。并且对外设的基本情况（如型号、端口地址、中断等）应事先知道，在安装过程中，安装程序要对外设提问，需正确回答输入。当然，安装完成以后，也可以另外安装外设，但不如将必需的外设一次由安装程序安装完成来得可靠和方便。

WINDOWS 95 的游戏环境

北京·李华

自 WINDOWS 95 正式推出以来，许多软件游戏发烧友来电来函寻问如何在 WINDOWS 95 环境下运行 DOS 和 WINDOWS 3.X 上开发的游戏软件。笔者抱着试试看的态度，在一台装有 WINDOWS 95 西文正式版的 486DX4-100 微机（带声霸卡）上运行了《大航海时代 Ⅱ》、《F1 方程式赛车》、《五子棋大师》、《西游记》、《大富翁 Ⅱ》、《高校魔影》、《天使帝国》、《隋唐群雄传》、《卡耐鸡人生指南》、《三国志 Ⅳ》、《模拟动物园》等四十余种游戏软件，均获成功。令笔者心情振奋的是，许多原运行在 DOS 或 WINDOWS 3.X 上的游戏软件，不仅运行速度有所增加，而且色彩、音质上也有明显增强，这对软件游戏发烧友来说，无疑是个大喜讯。建议诸位发烧友在不破坏原配置下，将操作系统升级到 WINDOWS 95，以发挥您心爱微机的巨大潜力。

前几期，笔者介绍了一些操作文件和目录、查找可执行压缩文件、查找图像文件的小工具，这次将介绍几个驻留内存(TSR)的小工具。这些小工具可帮您保护硬盘以防写操作或格式化、随时查看ASCII码表和扫描码表、查看时间、提醒您时间、增强命令行、查看历史屏幕等等，最终使您的许多工作变得更容易，更得心应手。下次还将介绍一组管理TSR程序的小工具。



北京 能强

1. HDPS

HDPS是一个硬盘保护的TSR程序，它能保护硬盘不让写或格式化。

运行HDPS后，系统不允许你对硬盘进行写操作或格式化。这时若要对硬盘进行写或格式化将提示你硬盘写保护。还有一些功能键可修改保护状态：

ALT+F7 使系统不连接硬盘。这时对硬盘进行写或格式化，系统将提示硬盘没有准备好。

ALT+F8 连接硬盘。这是ALT+F7的反操作，即回到原状态。

ALT+F9 允许硬盘写和格式化。这时与没有运行HDPS是一样的。

ALT+F10 不允许硬盘写和格式化。这是ALT+F9的反操作。

2. ASCII

ASCII是一个驻留内存的ASCII码表。其使用很简单，只要直接运行即可驻留内存。

ASCII有几个命令行参数，后带"?"运行即可显示帮助信息。ASCII的用法是：

ASCII [HSK][I][OFF]

其中，HSK定义热键(热键可以是带任一换档键的动作键)：

S表示换档键，可以是LRACN中的一个(L表示左SHIFT，R表示右SHIFT，A表示ALT，C表示CTRL，N表示没有)；K是动作键的扫描码(十进制数)。

例如，ASCII HA30设置热键为ALT+A。

I告诉ASCII安装后等待用户激活。默认情况为安装后立即激活。

OFF让ASCII睡眠等待再次运行后激活。

激活ASCII后，可用←、→、ˆ←、ˆ→、HOME和END键浏览ASCII码表，↑、↓箭头键移动窗口位置，C键改变颜色。

3. SCANCODE

SCANCODE是驻留内存的扫描码表，其用法与ASCII完全相同。

4. CLOCK

CLOCK是一个驻留内存的日期时钟程序，与一般的时钟程序不同的是，它可以显示在屏幕的任何位置，而不局限于右上角或别的角落。

CLOCK包括一个配置程序CLCONFIG，使用它可以指定时间的显示位置，确定打开或关闭时钟的热键。默认的时钟位置是左上角，热键是左SHIFT+F10。

注：在本期软盘上还有两个时钟小程序CLOCK(同名)和DOSCLOCK，CLOCK按24小时显示，而DOSCLOCK按12小时显示。CLOCK可用热键F12显示或关闭时间(注意：有些系统F12键可能不起作用)。

5. ALARM

ALARM是一个驻留内存的闹钟程序。运行Alarm后，按ALT+左SHIFT键激活。激活后，用箭头键修改闹钟时间，用空格键打开或关闭闹钟。设置完成后，按ESC退出。

6. CALC

CALC是驻留内存的小计算器。它可以进行十六进制、十进制、八进制和二进制之间的转换和运算，以及"与"、"异或"、"左移"、"右移"、"或"、"非"等逻辑运算。CALC的热键是ALT+A。激活CALC后有详细

提示，不再说明。

7. TODDY

TODDY 是驻留内存的小程序，它用于改进内嵌的 DOS 命令行编辑。其主要特点是增加了键宏定义和更好的命令历史管理(比 DOSKEY 更强大)。TODDY 的用法是：

TODDY [OPTION][MACRO=TEXT]

其中，OPTION 是选项，TODDY 的选项实在太多(整两屏)，无法一一介绍，有兴趣的读者请见本期软盘上的说明。

MACRO 是宏的名字，等号后是宏的定义。若等号后不跟定义，则去掉该宏的定义。

TODDY 功能非常强大。通过 TODDY，你完全可以把 DOS 命令行编辑器改为具有 WORDSTAR 或 PE 风格的编辑器。

下面介绍 TODDY 的几个常用选项：

/A 显示内存分配情况。

/Bddddd 设置输入缓冲大小，即用于输入命令和扩展宏的字节数。

/BSddd 限制输入缓冲大小。这时 TODDY 只处理字符数小于指定值的输入，默认是/BS0(不限制)。

/CLddd 定义文字字符。TODDY 对文字字符不进行任何处理(即不进行宏替换)直接送给 DOS。默认是/CL0(不定义文字字符)。

/CPddd 定义参数字符，这是用于指定宏内参数的字符。参数字符不能是空格，默认值是/CP36($)。

/D 不允许 TODDY 起作用。所有的命令由 DOS 执行。

/E 允许 TODDY 起作用。

/HA 将所有命令保存到命令历史中。这是默认情况。

/HC 清除命令历史。与按 ALT+F7 相同效果。

/HD 删除命令历史。当使用一个命令历史中的命令时，它将从命令历史中删除。这是默认情况。

/HK 保存命令历史。与/HD 相反。

/HF 与/HL 相反。

/HL 锁住命令历史。新的命令不再加入命令历史中。

/HRfile 从文件中读命令历史。文件必须是标准文本文件。

/KC 清除全部键盘宏定义。

/KD's's' 定义键盘宏。该参数有两部分，即键名和替换文本。

/KF's' 清除该键宏的全部定义(不仅仅是最近的定义)。

/KL 列出键盘宏。显示全部当前定义的键盘宏。

/KRfile 从文件中读键宏。文件必须是标准文本文件。每行包括一个键宏定义。其格式是：

key=text

其中，key 是键名，text 是替换文本。第一个等号后的全部字符都是键宏文本。

/KTd 设置键盘输入类型。有效类型是 7 和 8。类型 7 允许处理通常由 DOS 中断的几个键 CTRL+C、CTRL+P 和 CTRL+S；类型 8 不允许处理上述的键，但允许你正常中断程序。

/KU's' 不定义一个键宏，即清除最近的定义。这与/KF 不同。

/KWfile 将键宏写到文件中。

/MC 清除全部宏定义。

/MD's's' 定义宏。

/MF's' 清除一个宏的全部定义(不仅仅是最近的定义)。

/ML 列出全部宏。

/MRfile 从文件中读取宏。文件必须是标准文本文件。每行包括一个宏定义。宏的格式是：

macro=text

其中 macro 是宏名，而 text 是替换文本。在第一个等号后的全部字符都是替换文本。

/MU's' 不定义一个宏，即清除该宏的最近定义。这与/MF 不同。

/MWfile 将宏写到文件。

/NL 用小写字母显示文件名。

/NU 用大写字母显示文件名。

/ORfile 从文件中读配置文件。

/OWfile 将配置写到文件中。

/R's' 运行指定的命令。

/S 选择一个以前的命令。

/U 卸下 TODDY。

/UI 忽略大写字母。

/US 大小写敏感。即大小写字母区别对待。

/W 将当前设置写到 TODDY.COM 中。

例如：TODDY

用默认设置安装 TODDY。

TODDY/HS10000/MS100

安装 TODDY，具有 10000 字节的命令历史，100 字节的宏区域。

TODDY /md' dir' dir $ * /w' /md' del' move $ 1 C:\

trashcan'/d33

定义两个宏，并设置文字字符为感叹号。

第一个宏对所有的 DIR 命令加上/W 选项。第二个宏使 DEL 命令将要删除的文件移到名为 TRASHCAN 的目录，这样可以方便地恢复（若后悔的话）。使用文字字符，! DEL 将执行真正的 DOS 命令 DEL。DEL 宏要求有 MOVE 程序（在 DOS 6.0 及以后版本提供）。

TODDY/u

从内存中移去 TODDY。

8. JCSCROLL

JCSCROLL 是一个能浏览 DOS 历史屏幕的 TSR 程序。其用法是：

JCSCROLL /L=〈行数〉[/N][K=〈键〉]

JCSCROLL /U

其中：

/N 不让 JCSCROLL 使用 EMS。

/K=用于定义热键，〈键〉是下列之一：

SHIFT　　双 SHIFT 键（默认）；

〈ALT〉A－Z　　任何 ALT+KEY 组合。

/L=指定缓冲区大小，最大行数为 150。

例如：JCSCROLL /L=100 /N /K=〈ALT〉Y

JCSCROLL 将在按 ALT+Y 是激活，并具有 100 行缓冲，并且不使用 EMS。

JCSCROLL /U

从内存中卸下 JCSCROLL。

默认情况用左、右 SHIFT 键激活，ESC 键退出。

用箭头键、PgUp、DgDn、Home、End 浏览。如果没有内容，程序将不激活。

有了 JCSCROLL，要浏览一个文本文件（行数不超过 150）就不必进编辑软件了，只要激活 JCSCROLL 就可方便地浏览。例如，要查看 JCSCROLL 的说明文件 JCSCROLL.TXT。驻留 JCSCROLL 后，先用 Type 命令列文件内容，然后激活 JCSCROLL 即可用光标键浏览。

9. SCROLLIT

SCROLLIT 是一个功能更强大的历史屏幕浏览器。与 JCRSCROLL 相比，其主要特点是：

* 缓冲区大小至少 20K，可以更大；
* 支持 XMS；
* 可以清除缓冲区中的内容；
* 可临时关闭屏幕内容保存；
* 缓冲区数据以压缩方式存放。

SCROLLIT 的用法是：

SCROLLIT nnn [option]

其中，nnn 是缓冲区大小（单位是 K），至少为 20K。

若不加选项，缓冲区将开在 XMS 中（如果有的话）。如果 XMS 不够，将存放在 EMS 中。若 EMS 也不够或没有，则使用基本内存。

option 是选项，主要的选项有：

/E　使用 EMS 作缓冲区，不管是否有 XMS。

/C　使用基本内存作缓冲区，不管是否有 XMS 和 EMS。

/H=skk　指定热键，s 是单个数字十六进制 SHIFT 码，kk 是二个数字的 KEY 码。如/h=839。

/NT　安装 SCROLLIT，但不接管时钟中断。

/－　临时关闭屏幕保存。

/＋　重新允许屏幕保存。

/?　显示各命令行选项的概要信息。

/U　从内存中卸下 SCROLLIT

/CLEAR　清除缓冲区内容。

例如，设置 100K 的缓冲区，并用 EMS 作缓冲区：

SCROLLIT 100/E

默认的热键是 SCROLL LOCK。如果当前不在文本方式，则不能激活。

安装 SCROLLIT 后，由于热键是 SCROLL LOCK，因此开关 SCROLL LOCK 灯改用 ALT + SCROLL LOCK 键。

激活 SCROLLIT 后，可进行下列操作：

用标准光标键可浏览缓冲区中的内容，用上、下箭头键一行一行地浏览，用 PgUp 和 PgDn 一页一页地浏览，Home 和 End 分别移至缓冲区的开头和结尾。

屏幕底行显示状态，指示缓冲区中的当前位置。'Line 48 of 2106' 表示总共有 2106 行文本，当前在第 48 行。

Ctrl+home 将光标移至上次退出 SCROLLIT 时的位置。如果该位置的行已滚出缓冲区，则移至第一行。

在 SCROLLIT 激活时，还可以查找缓冲区中的内容。

查找命令有三个：

B　从当前位置向前查找。

F　从当前位置向后查找。

A　重复查找下一个满足条件的字符串。

在使用 B 和 F 时，将提示你输入要查找的字符

串。SCROLLIT 的查找是大小写无关的。若没有找到，将响铃并在状态行显示警告信息。

除了浏览、查找功能外，SCROLLIT 还有写块功能，即将缓冲区中的部分内容写到指定的磁盘文件或打印机。执行写块功能时先用光标键标记开始和结束位置，(按回车确认)将提示你输入磁盘文件名。默认是 SCROLL.IT。如果文件已存在，SCROLLIT 将提示你是覆盖还是加在原文件后面。若要送到打印机，则指定文件名为 PRN。

在 SCROLLIT 激活状态，按 F1 可得到有关命令的帮助信息。

10. QPC

QPC 是 QuickPC 的缩写，是驻留内存的 PC 加速器和用户化工具。它的功能是方便地设置多种参数，如键盘屏幕速度、屏幕颜色、响铃、屏幕方式(25 行、43 行等)、显示时间、光标形状、设置系统口令。

带参数/?运行 QPC 即可得到各参数的简要说明。除了设置热键和退出驻留外，其它参数的功能大都可在激活 QPC 后方便完成。QPC 的主要命令行参数有：

/PU:nn　将弹出热键改为 nn。

/SB:nn　将黑屏热键改为 nn。

/Q　退出，并从内存中移去 QPC。

/SW　交换大小写锁定键(CapsLock)和 Ctrl 键。

/NL　关闭 NumLock。

/SM:n　设置屏幕方式：n=0 表示正常，n=1 表示 25 行斜体字，n=2 表示 43 行，n=3 表示 43 行斜体字。

11. QDISK

QDISK 是一个类似 PCTOOLS 的文件管理器，它不仅具有文件拷贝、删除、改名、移动、查看、编辑、打印、比较、排序，目录创建、删除、改名、成组处理文件等功能，还可查看 ASCII 码表，进行十进制和十六进制数的转换等，但它所占的存储空间很少，其运行程序才 32K，驻留内存后也只占 55K(默认情况，最少可只占 4K)，并且能在 WINDOWS 下运行。

QDISK 的用法是：

QDISK [option]

QDISK 的选项很多，常用的有：

/D　用该选项后，QDISK 只占 4K 内存，其余的存放在磁盘上。

/X　该选项使 QDISK 只占 4K 基本内存，其余的存放在 XMS 中(在 CONFIG.SYS 中必须有 HIMEM.SYS)，这将占用 128K XMS。

注意：*若想在网络驱动程序之前装入 QDISK，则不要使用/X 和/D 选项。*

/F:nnn　改变缓冲区大小。nnn 是任一目录中的最多文件数。默认是 400。每个文件目录要求 21 字节。最少的文件数是 21。

/C:nn　用于拷贝和查看的缓冲区大小(单位是 K)。默认是 8K，最小是 4K。

/@　作为非 TSR 程序运行 QDISK。**注意**：*若在安装时默认为非 TSR 方式，则该选项的用途刚好相反。*

/u　卸下 QDISK。只有当 QDISK 是最后一个驻留的 TSK 程序时才能卸下 QDISK。

/k=?　改变热键。默认是 ALT+TAB 和 ALT+左 SHIFT。? 可以是 26 个字母、逗号、点号、/、\、〈TAB〉或〈空格〉中的任何一个。用该选项将使热键改为 ALT+〈所选字符〉。

/H:12　也是改变热键。其中 1 和 2 可以是下列中的任意一个：

A　表示 ALT 键。

C　表示 CTRL 键。

L　表示左 SHIFT 键。

R　表示右 SHIFT 键。

该选项改变 ALT+左 SHIFT 组合。

QDISK 包括一个安装程序 QDINSTAL，它可设置 QDISK 中的大部分选项，这样就不必每次用命令行参数设置。

注意：*QDISK 的有些功能只在正式版中提供。*

QDISK 激活后，用 TAB 或/转换到菜单状态，按 ESC 退出菜单状态，用回车选择。若不在菜单状态，在某个文件上按回车后将浏览文件的内容。QDISK 的功能很多，使用非常简单，本文不再一一介绍。若有兴趣，请参见软盘上的说明文件。

补充：

在第一期 DOS 百宝箱中笔者介绍用 RENDIR 更改目录名，实际上在 DOS 6.0 以上版本中的 MOVE 命令也可用于为子目录改名，其用法是：

MOVE〈原子目录名〉〈新子目录名〉

例如，要将目录 DOSTOOL 改名为 TOOL：

MOVE DOSTOOL TOOL



文件粉碎机
——妙用 COPY

江苏·许冰

DOS 命令中 DEL 或 ERASE 可以删除文件，但不幸的是：高版本的 DOS 中多一个 UNDELETE 命令恢复被删除文件，而许多工具软件如 PCTOOLS 中恢复删除文件功能更为强大。这样用 DOS 删除命令就缺乏保密性了。这里介绍一条大秘技：COPY NUL 〈文件名〉。用 COPY NUL 命令时计算机显示零个文件被拷贝，而其实际是粉碎文件内容和文件名。不但 UNDELETE 不能恢复，甚至 PCTOOLS 的恢复功能连被删除的文件名都无法显示，更谈不上恢复了。

编者注：COPY NUL 命令并没有覆盖原文件内容，更谈不上粉碎文件名。实际上执行 COPY NUL 命令后，文件长度变成零，起始簇号也成了零，因此 DOS 删除该文件。DOS 的 UNDELETE 命令在恢复文件时不改变起始簇号和文件长度，因此不能正确恢复。PCTOOLS 的恢复功能对长度为零的文件不显示，也不能直接恢复。但只要有一定的计算机知识，恢复文件也是可能的，因为毕竟没有覆盖文件内容。在 PCTOOLS 下先用磁盘编辑命令将该文件目录项中的文件长度（目录项的最后 4 个字节）改为足够大（与原大小相同或更大），然后用手工恢复功能即可。或者先找出文件起始簇号（可以用手工恢复中的查找功能），然后，用磁盘编辑功能修改目录项中的起始簇号（文件长度之前的 2 个字节），最后用自动恢复功能即可恢复。请注意：自动恢复功能不能保证恢复正确；文件长度和起始簇号的存放次序是低位字节在前高位字节在后，并且必须是十六进制数（请参考有关的基础教材）。

快速删除目录树
——巧用 PCTOOLS

河北·张斐然

在低版本 DOS 中，欲删除带有诸多文件的目录或带有子目录的目录树，是非常麻烦的。但如果你手中有 PCTOOLS，那么此项工作就非常容易了。方法如下：

1. 进入 PCTOOLS。
2. 按 F3 键选择磁盘功能。
3. 按 D 键选目录维护功能。
4. 选 C 盘或其它盘。
5. 用箭头移动光标到欲删除的子目录或目录树的主目录。
6. 按 F1 键，改变目录名。
7. 按住 Alt 键后，在右侧小键盘上输入 229，即输入一个 ASCII 码为 229 的字符。
8. 按回车键后，可看到目录名改变为“σ”。
9. 按 ESC 键退出 PCTOOLS。
10. 此时欲删除的目录或目录树已被删除，无论其中原来是否有文件（包括隐含和只读文件），也无论是多少层的嵌套目录树。
11. 在 DOS 提示符下键入命令 CHKDSK /F 用以释放被占空间，显示：

××× lost cluster found in ××× chains

convert lost chains to files(Y/N)?

键入 N 回车，显示：

×××× bytes disk space free

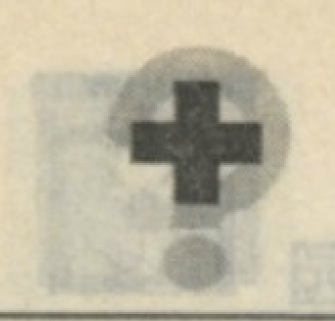
此时，原来的目录已不在了，而在根目录下多了几个.CHK 文件，删除根目录下的.CHK 文件即可释放磁盘空间。

用替换法检修插件板

江西·李欣

替换法是用好的插件板或组件替换有故障疑点的插件板或组件的方法。其方法简单易行、方便可靠，对于大规模集成电路板尤其适用。对初学者来说这是一种十分有效的方法，可以方便而迅速地找到故障点，然而对于多故障点而言，此方法有其局限性。

例如，一台 IBM PC/XT 机，开机时机器无法启动。经过分析，是内存出现故障。为确定故障范围是在内存芯片还是内存控制电路有问题，我采取“内存替换法”来判断。取一块好的内存扩充卡插在 I/O 插槽中，再将 IBM PC/XT 机系统板上 U24(LS00)的第六脚直接连到高电平，然后开机。若故障现象消失，内存自检能顺利通过，则说明系统板上内存刷新控制部分、NMI 中断控制部分和行、列地址多路转换器(U39、U40)的地址输入都是正确的，故障点在内存芯片部分。反之若故障现象仍然存在，则说明上述三部分中存在故障。



诊 断

问：本人在光碟的使用中发现一种后缀为AVI的文件，看来是压缩的，怎样才能解压？

北京·超级小玩家

答：AVI文件不须解压，用MICROSOFT的VIDEO FOR WINDOWS可直接放映，它是一种动画文件。 北京·李鹏

问：我有一盘CD-ROM，上面有DOS/V、JWINDOWS、WIN/V三个软件，我应怎么安装？贵刊第三期中配置系统一文似乎不起作用，应怎么办？

南京·路冠

答：DOS/V即日文DOS，按本刊1995年第三期配置系统一文可启动。但要注意，DOS/V所用文件要放在C:\DOSV下；JWINDOWS即日文WINDOWS，要在DOS/V下才能安装和启动；WIN/V仅能安装于英文WINDOWS中(如装在中文WINDOWS下，WINDOWS会损坏而不能启动)，作用是在英文WINDOWS中显示日文。注意：许多日文游戏仅在日文WINDOWS下才可运行，并不认可WIN/V这个变通的格式。

北京·李鹏

问：我最近买了一部松下KX-P1121打印机，在用UCDOS 3.1中的WPS打印文件时常会出现半个字的现象，是出了什么问题？ 北京·俱摩罗

答：UCDOS 3.1未提供KX-P1121的驱动程序，如果用默认的EPSON LQ-1600K驱动，可能会出问题。KX-P1121的驱动程序可向希望公司索取。 北京·米莉亚

问：我的机器出现了一种叫"EXEBUG1"的主引导区病毒，只能用KV100查出，但使用KV100、CPAV、MSAV等软件均不能杀掉，快救救我吧！

上海·房广毅

答：如果是主引导区病毒，那么以干净系统盘启动，键入"FDISK/MBR"应可清除。如果不行，再用KILL 75.03、TBAV 6.35、SCAN 212等杀毒软件试试能不能清除。 北京·麦克斯

问：我邮购了创刊号的磁盘，但其中的GW一执行就死机，屏幕上一片漆黑，是怎么回事？

天津·李宇璇

答：GW启动后黑屏是因为显示卡的速度异常，要重新设定显示速度。详细用法请见GW的说明。还有就是GW和有些显示卡不兼容(例如TVGA系列)，所以可能无法使用。 北京·瑞克卡特

问：《三好电脑厅邮购价目表》中的"火牛"一词是什么意思？ 上海·孙亦超

答："火牛"是高档变压器的俗称。 北京·紫安娜

问：DOS小工具一共有多少种？ 北京·郭睿

答：DOS小工具的概念是：所有可以在DOS下运行的工具软件。从这个定义来说DOS小工具有成千上万个。 北京·咆哮女郎

问：本人购买了贵刊创刊号第一期配套软盘。软盘安装后，在PIC和OTHER子目录中的文件有什么用？如何使用？ 北京·佐尔

答：只要运行软盘上的README.EXE即可得知其用途。在PIC目录下的是《恶魔禁地》中的地图，可使用VPIC、GDS、GWS等看图软件查看。若没有这些软件可购买本刊1995年第二期配套软盘；在OTHER子目录下存放的是《战国策》解拆程序(JWS.COM)及源码(JWS.ASM)。若你具有一定的汇编语言使用经验，可参考该程序编写其它的在保护模式下运行的软件解拆程序。

北京·优河

问：我听说有"求真"光盘伴侣，能够保存光盘游戏的进度，从哪里能得到该软件？ 北京·增长天

答："求真"光盘伴侣确实能保存光盘游戏进度，但仅仅有这一功能，未必需要该软件。本刊1995年第三期的《如何安装和使用光盘软件》一文中即有简单方法可实现该功能。 北京·持国天

问：《魔眼杀机Ⅱ——隐月传奇》中如何攻击敌人？

北京·龙王

答：用鼠标左键点一下人物手上的武器，在原处连续敲击即可攻击。魔眼杀机系列似乎都是如此操作。 北京·李鹏

问：暑假末了，玩《轩辕剑外传——枫之舞》至机关龙一篇，突然死机。使尽浑身招术，搞了一个礼拜，仍然无效，只有在此请教。　上海·沈乔楠

答：《轩辕剑外传——枫之舞》有试玩版和正式版之分，您换份正式版把存档拷过去再试试看。

北京·李鹏

问：电脑上有否《天舞三国志》？　上海·吴昊

答：目前还没有见到。　北京·李鹏

问：《鬼屋魔影》中怎么对付二楼坐在椅子上的影子和浴室中的怪物？拨火棒和人肉汤有什么用？

北京·GAME 发烧友

答：影子和浴室怪都是杀不死的。对付影子要不惊动它，浴室怪只好尽量闪避。拨火棒没什么用，人肉汤是对付饭厅中五具僵尸的。　北京·李鹏

问：怎样启动 WINDOWS 的游戏？　上海·谢晖

答：用程序管理器左上角的 RUN(运行)功能可启动游戏中的相应执行文件。注意 WINDOWS 有英文、简体中文、繁体中文、日文等多种版本，其游戏除英文版外相互间一般不能通用。

北京·李鹏

问：《夏日物语》中破案的关键在哪？(总第 3 期求诊)

北京·李鹏

答：第一天

拿信封去房东房间，使用信封；回房睡觉。

第二天

去警局与晚云谈话；去公园，走到公园深处进入工地，看脚印，拿饰物、打火机及给嵋雪的信；回房睡觉。

第三天

在浴室遇到瑞雪；去房东房间，询问因幡；去因幡房间，使用 OK 绷；回房睡觉。

第四天

去房东房间看电视，拿钥匙；上到二楼走廊，使用钥匙，拿酒和茶杯；去由贵房间询问嵋雪；去淳美房间与她谈话；去瑞穗、嵋雪房间使用饰物，把嵋雪的信送给嵋雪；去淳美房间把给嵋雪的信送给淳美；回房睡觉。

第五天

到房东房间，将钥匙和茶杯交给房东；去淳美房间询问嵋雪；去因幡房间，使用给因幡的信；到麻美房间询问房东；到房东房间询问淳美；到淳美房间，使用电影票；到公园使用电影票，将电影票交给淳美；到由贵房间使用香烟；回房睡觉。

第六天

去真吾房间看壁画二次，用？查看打火机；去因幡房间使用指纹。大功告成！

注：关键是不能把打火机给晚云。

四川·李青　江西·黄砾

问：游戏《REX NEBULAR》中 REX 邂逅一女子便无法前进了，怎么办？《GABRIEL KNIGHT》中 GABRIEL 在墓地没有得到任何破案线索，怎样才能使地图上出现新地点？《大地传说系列之黑暗王座》有二、三代吗？

北京清华园·王雷　谷硕　左铁　邱瑜

答：《REX NEBULAR》中文名为《错体奇航》，内有女子数名，不知你遇到的是哪一个，请仔细说明才能明白作答。《GABRIEL KNIGHT》中文名叫《原罪——狩魔猎人》。过关方法如下：在墓地要捡起红砖(BRICK)，问看守有关 MARIE LAVEAU 之事，直至出现另一个墓地和圣路易斯墓园的信息，这时可去先人之墓得到奇怪图案。大地传说系列的二代已经发行，是光碟版，三代还未有消息。

北京·李鹏

求诊

一、DOS 中的 MSCDEX 有个/K 的参数，HELP 说是针对日式光盘设定的。日式光盘指什么，有什么特别之处？它符合 ISO9660 吗？　北京·李鹏

二、《如来金刚拳》中已将舍利子放入香炉，在哪用拳谱才能习得如来金刚拳？　北京·李鹏

三、《飞鹰骑士》中怎样找到「蛇皮尖刀」？　广东·梁崇坚

四、《大野风云》中的「静心宝典」如何找到？　天津·王世强

五、在《魔影哈雷》中，我玩到主人公找到十字架并排了三张照片后，不知该去干什么(也看不到任何人)？　西安·袁军



全国范围　广告支持

诚征代理　销售保护

敬告用户： 目前已在某些地区发现有盗版和假冒KV200软件流通，我公司正积极组织查证，在处理结果登报公开之前，敬请购买时认明"KV系列"激光防伪标记和华星统一包装，谨防假冒，确保您的利益不受损失！

笔记本电脑专卖店

本期特别推荐机型：

37000元

IBM THINK PAD 755C

CPU 486/75　RAM 8M　HDD540M

10.4' TFT　16 BIT SOUNDCARD

大量现货　特价热卖

无线移动电话网盗号检测系统

普遍存在且愈演愈烈的大哥大盗号(俗称"码机")现象，给国家、邮电部门、个人造成巨大损失，为此，国家最新颁布法令，严厉打击电子串号、盗号等违法行为。

华星电脑公司软件部与邮电部门合作开发推出本软件。本软件模拟交换机内部工作过程，采用脱离交换机的异步搜寻的方法，自动筛选，自动跟踪，判断准确，证据确凿，任何码机只要一开机使用，即使再隐蔽也难以逃脱。

只需少量投资，便可获得上千、万倍回报。社会、经济效益双丰收!!!

欢迎无线移动通信经营、管理部门咨询、参观、使用。

华星电脑公司

北京海淀华星电脑公司

电话：2577533，2641853　传真：2641854　地址：海淀路74号　邮编：100080

户名：北京海淀华星电脑公司　帐号：051817—69 开户行：工行北京海淀分理处中信

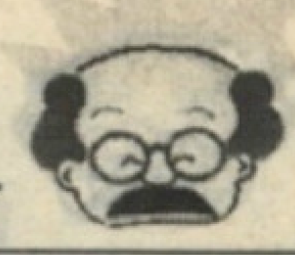
华星电脑公司烟台分公司

电话：(0535)6217178，6252508　邮编：264001

特约经销商：北京市海淀区天祥计算机技术开发公司　(010)2613237　姚玉文

部分代理名单　(排名不分先后)

全国特约分销商：联想集团微机软件销售部
(北京海淀区白石桥路37号科技贸易中心二层北侧，010—8428888转)
北京连邦软件产业发展公司及全国各地连锁店
北京市天博电脑技术研究所　010—2571352　李宏业
北京市得力软件研究所　010—2541499　周峰
北京市微宏电脑软件研究所　010—2579194　陈铁钢
金色盾牌计算机安全技术研究所　010—2610373　肖忠华
中国教育电子公司　010—2171649　郑建锋
北京三维天地计算机技术开发有限公司 010—2611272 何鹏
昆明黑马计算机软件技术公司　0871—5146711　黎屿
大连三联鉴定服务有限公司 0411—4342161　刘相泰
福建福州市用通技术开发公司　0591—3312821　卞国春
福建漳州海峡科技实业有限公司　0596—2062315　方云环
福建福州市华建信息工程有限公司　0591—7840355 孙敏
福建泉州市科达电脑公司　0595—2986305 郭明
广西柳州铁路唯斯电脑公司　0772—3831194　李惠民
桂林对外文化图书交流中心营业部 0773—5811164 马南
桂林商务电脑工程公司　0773—2833436　周凡
广州瑞达电脑公司　020—3317658　许东鹏
广州中电科技发展有限公司　020—7582576　张友洲
杭州安易安脑有限公司　0571—7083469　章超群
湖北襄樊天梯电脑开发公司　0710—224764—2254 徐涛
常州协通软件系统公司　0519—6689298　葛洲
新疆乌市竞生国际有限公司　0991—3825142　牛建忠
新疆电子信息技术开发公司　0991—2870640 胡伯勇
新疆乌鲁木齐市新疆电子学会　0991—2873295　韩浩
新疆乌鲁木齐惠宏电子技术开发公司我 0991—4890424　王小宏
克拉玛依精诚电子有限公司　0990—222105　黄笑
克拉玛依新疆油田双环电脑电子公司　0990—223445 孙军
兰州远方电脑公司　0931—2340133　郑丹
南京星海天地新技术公司　025—4583417　朱孝兵
深圳华星科技有限公司南京经营部 025—3350714 陈雷
江苏泰州市广博电子信息有限公司 05241—231688　陆一兵
江苏南通鹏腾电脑技术有限责任公司 0513－2215628 刘伟
江苏盐城市理想电脑技术公司　0515—8315974　王立平
南昌康维资讯系统有限公司　0791—8330122　王维
江西南昌市科环高技术实业公司　0791—6273214 万腊生
湛江经贸公司电脑部　0579—3318118 林婷
南宁超人电脑有限公司　0771—5863869　刘志
苏州冶渝电脑公司　5227787　沈多林
青岛市万得电脑公司　0532—4853456　柳铁军
上海申新电脑科技经营部　021—4049404　杨爱娟
辽宁华储资讯科技有限公司　024—3895234　王明文
辽宁本溪本钢电脑自动化公司 0414—7828778 李广勋
深圳新沿办公自动化有限公司　0755—2248180　徐之浩
深圳旺斯微系统有限公司　0755—3345703　景志忠
武汉北大方正技术服务公司　027—7875733　李金春
厦门协兴发展公司　0592—2046500　高东伟
珠海经济特区创新科技开发公司　0756—8870572　邢戈
天津市河西区正版软件专卖店　022—4146007　马仲健
中软四川公司　028—5583100　孙启然
成都格林科技发展公司　028—5589524　邹兵
成都瑞丰电脑技术公司　028—5212713，5583571 刘年
北京科海集团重庆京渝联合公司　0811—7862802 蒋勇
西宁科电电子公司　0971—6144609
河南洛阳有色院计算机技术开发中心 0379—4912995 张予磊
河南安阳市科协科达电子公司　0372—5923854 张栋伟
河北省石家庄市计算机安全监察中心　0311—7026911—3153
长春高新技术产业开发区技术市场　0431—5641329 闫繁波
长春创新科技有限公司　0431—5644034　宫立民
哈尔滨市科远技术有限公司　0451—2532994　王丽 林宏辉
济南驰动新技术开发公司　0531—6954943　王鸿飞
山西太原工大科技开发公司计算机部 0351—6010555　吕峰
贵州贵阳华辉科技发展公司　0851—6851660　杨蓉
宁夏银川华鹏电子科技公司　0951—533086　王小华
上海电子计算机厂东海软件中心　021—2475950　金永军
武汉皇龙电子出版新技术公司　027—7882058　陈少华
兰州西北地质研究所高新技术公司　0931—8419107　栗汝杰
天津市展望计算机研究所　022—4315073　BP：1275683315
内蒙东胜市伊盟供销大厦　0477—326212　李贵明
包头市理想电脑公司　0472—5156655—188　陈炜



天汇——真正流行的中文平台

跳过英文学电脑

——天汇 DOS 信息动态翻译技术为您建立 100%中文操作环境

众所周知，学好英语很难，学好计算机专业英语更是难上加难。

天汇 3.0 首创了 DOS 内、外部命令提示信息和帮助信息的全息动态翻译技术。在天汇 3.0 启动后，我们可以看到所有的 DOS 英文提示已自动翻译成中文，DOS 命令的帮助信息也被自动翻译，这其中包括 DOS 的内部命令和外部命令。这一技术的推出，解决了使用中文平台，却是英文提示的被动局面，配合天汇中西文归一化处理技术，可以将中文处理完全等同于西文，为中文应用与世界软件潮流同步奠定了坚实的基础。

天汇即时通双向英汉词典

——跨越双平台的"超级电子词典"

在天汇标准汉字系统 3.0 版中带有一个功能极强的天汇即时通英汉、汉英双向词典，该词典含有 12 万以上的常用英文词条，词汇涵盖了多个学科和领域，特别是对计算机领域的专业术语、英文缩写、DOS 命令、公司名称等给予了全面的支持，用户还可通过所提供的工具向词库中加入新的词汇，不断丰富词库内容。

天汇即时通双向词典提供输入单词翻译和屏幕取词翻译两种翻译方式。用户可在运行任意中西文软件过程中随时激活实现屏幕取词翻译，也可以在 DOS 窗口下利用覆盖字词实现词组翻译。同一执行程序可运行于 DOS 环境也可以运行于 WINDOWS 环境。

乘新车走熟路

——键盘操作方案

天汇 3.0 采用分级重构的方式，可以对 DOS 启动方案、天汇系统启动方案、双拼键盘方案、中文鼠标方案、打印字库驱动方案、各版本 SPDOS 仿真方案等任意庙宇设定，通过用户的自由设定模拟出各种流行操作环境。

国内用户大多不熟悉对 DOS 的系统配置文件加以修改，天汇 3.0 在其系统设置程序中加入了自动设置 DOS 的 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 文件内容的功能，使用户可以毫无困难地设置和修改 DOS 的启动方案。

天汇系统分级重构体系中双拼键盘方案设定工具可以将双拼键位设定为 WPS 双拼方案、四通双拼方案、ABC 双拼方案、刘氏双拼方案等多种形式，也可由用户自行设定自己的双拼键位方案。

天汇 3.0 还可以选择使用各种流行中文字库，如 UCDOS3.X、UCDOS5.0、中文之星、WPS 等中文字库，充分利用用户现有资源。

天汇系统分级重构体系最大程度地继承了用户原有的操作习惯；同时也避免了中文平台键盘操作方案同各种应用软件键盘设定相冲突的问题，在系统键盘设定与应用软件相矛盾时，可以人为地对系统加以重新设定。

防、杀结合的超级反病毒平台

——天汇 DB95 杀病毒软件

天汇 DB95 杀病毒软件是国内第一次在中文平台软件包中向用户提供的病毒防治软件，切底解决了反病毒卡与正常软件不兼容、升级困难等问题，是理想的反病毒卡升级换代产品。

日前 DB95 杀毒软件已与联想集团达成微机 OEM 预装合作。

通用流行 ABC 输入系统

用户可以直接利用全拼造词、句，简拼使用。ABC 输入法是三大操作系统 DOS、WINDOWS、OS/2 的主流输入系统。

另外，天汇提供了通用码表转换程序可外挂各种输入法，用户也可自创输入法。

天汇标准汉字系统提供了计算器、万年历、名片管理等多种实用工具。



三好电脑厅 PC 游戏及设备报价单

PC 原版软盘游戏	单位	邮价	出品公司	CREATIVE 视霸卡	单位	邮价	备注
暗棋侏罗记	套	106	光谱	Video Blaster RT300	套	4,190	
富甲天下	套	69	光谱	Video Blaster SE100	套	2,570	
卡耐基人生指南	套	95	光谱	Video Blaster SE	套	2,220	
坦克大决战	套	69	光谱	Video Blaster MP400	套	2,040	
欢乐幸福人	套	89	光谱	TV Ccoder-EXT	套	1,810	
雄霸天下	套	69	光谱	**CREATIVE 声霸卡**			
巴士帝国	套	59	光谱	SB 16 Value IDE	套	900	
五子棋大师	套	39	光谱	SB 16 Value IDE	套	920	中文版
世界末商业革命	套	130	光谱	SB 16 Pro	套	1,520	
爆笑三国志	套	80	汉堂	SB 16 Pro	套	1,530	中文版
天外剑圣录	套	133	汉堂	SB 16 Pro ADSP	套	1,820	
大战略 I	套	95	汉堂	SB AWE32 Value	套	1,970	
隋唐英雄传	套	115	汉堂	SB AWE32 Value	套	2,000	中文版
三界谕	套	136	第三波	SB AWE32 ADSP	套	2,640	
四川省 N	套	130	第三波	SB AWE32 ADSP	套	2,670	中文版
智圣鲜师	套	190	第三波	**CREATIVE 只读光驱**			
魔武王	套	143	佳帝安	CD220E+GroliCD+Package	套	1,550	倍速
碰撞小精灵	套	102	劲一番	Creative OmniCD(INT)	套	1,600	倍速
求婚 365 日	套	140	劲一番	Upgrade Kit-Int 4X IDE	套	20,090	四倍速
美少女战记	套	127	新艺	Upgrade Kit-Int 6X IDE	套	24,210	六倍速
武林争霸	套	140	新艺	松下四倍数可擦写/只读二合一	套	11,190	
鬼屋魔影	套	185	Infogrames	Digital Edge CDR	套	19,570	光盘刻录机
美女与野兽	套	125	Loriciel	**CREATIVE 多媒体套件**			
七侠五义	套	145	艾生	Starter Kit-Int 2X Creative	套	2,270	
鹿鼎记	套	150	智冠	SB Discovery CD "NE"	套	2,580	220E 光驱
飞翔传说	套	95	精讯	SB Eduteinment EZ 16	套	3,960	
封神榜(简装)	套	45	大新	Discovery Pack-Int 4X IDE	套	3,780	四倍速光驱
爆笑躲避球(精装)	套	45	英雄	**有源音箱**			
勇者传说(简装)	套	70	汉堂	SBS-300	对	1,300	YAMAHA
飙车小子(简装)	套	45	精讯	YX-750	对	440	
PC 原版光盘游戏				YX-690	对	310	
大银河物语	片	59	智冠	YX-691	对	200	
黄飞鸿	片	59	智冠	SOUND 2000	对	250	
射雕英雄传	片	59	智冠	**计算机及多媒体配件**			
笑傲江湖	片	59	智冠	真 16 位声卡	套	480	
九五真龙	片	59	智冠	只读光驱 CDROM	套	710	
超级大富翁	片	59	智冠	解压缩卡	套	1,340	带视频输出
时空特警	片	59	智冠	机械鼠标	个	90	
倚天屠龙记	片	59	智冠	光电鼠标	个	190	
鹿鼎记	片	59	智冠	3 寸软盘(CDCOM,十片装)	盒	40	台湾原装
机甲猎人	片	59	智冠	540M 硬盘(IDE)	个	1,860	
刘伯温传奇	片	59	智冠	1M 内存条(30 线)	条	800	
神鹰突击队	片	70	金盘	4M 内存条(72 线)	条	1,190	
PC 机游戏棒			备注	**兼容 PC 整机**			
QS-201B	个	190	游戏棒	486DX2/66/4/210/.28 隔行	套	6,750	IDE 总线
QS-191	个	200	四键手柄	486DX4/100/8/540/.28 逐行	套	9,950	VESA 总线
QS-5i(键盘接口)	个	330	六键手柄	Pentium/90/8/540m/.28 逐行	套	13,750	PCI 总线
QS-151	个	590	适用模拟飞行	多媒体 486DX2/66/8/540/.28 逐行			
FLIGHT YOKE	个	660	适用模拟驾驶	16 位声卡、倍速光驱、解压缩卡	套	12,050	VESA 总线

地址:北京海淀区复兴路十五号(科苑商城内)
邮编:100038　　电话:(010)8515544—2076
联系人:袁雪飞　　传真:(010)8515544—2087

以上价格含邮费(单位:　元)。另由于篇幅限制,许多软盘游戏、游戏光盘和软件光盘不能一一列上。
欢迎来函索取目录。(10 元/份)



《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
联想教学	多媒体儿童英语软件包(9片)	200
	多媒体小学英语软件包(3片)	60
	多媒体初中英语软件包(9片)	150
	多媒体高中英语软件包(10片)	160
	小学语文软件包(15片)	350
	小学数学学习软件包(14片)	200
	初一数学软件包(6片)	150
	初二数学、物理软件包(13片)	300
	初三数、理、化软件包(17片)	360
	高一数、理、化软件包(16片)	360
	高二数、理、化软件包(16片)	360
	高三物理、化学软件包(8片)	250
	电脑入门及BASIC语言学习(8片)	160
	幼儿教育——观察认识与游戏(8片)	200
	联想"电脑小秘书"V2.X版(8片)	120
	作文大师——联想魔方(2片)	70
	电脑入门(含键盘小教师)(2片)	50
爱嘉教学	爱嘉CHT电脑家教大师(VGA显示)	
	儿童版	280
	初中版	280
	高中版(理科)	280
	高中版(文科)	280
科利华	科利华CSC电脑家庭教师:小学版	1400
	初中版	1300
	高中版	1800
松岗教学	快快乐乐学电脑/DOS	88/88
	快快乐乐中文输入	88
	快快乐乐学WPS/WINDOWS	88/88
	快快乐乐小画家	98
其它	英汉通标准版	85
	普及版	58
	沈码2.0版	60
双语教学	急救英语基础篇	550
	急救英语高级篇	770
	办公室商业英语(光盘版)	600
	儿童入门篇	220
	初级篇	220
	中级篇	220
	高级篇	220
	我的第一本多媒体双语画册(光盘版)	180
应用	《雅奇MIS》V3.0A图文信息管理系统	1280
	自动生成器	
	《雅奇全业通》(包括工资、人事、销售、帐务等举例程序、教学录相带等)	
	《雅奇全业通》V5.0管理信息系统	880
	《纵横通用财务系统》单用户版/网络版	9900/56000

分类	软件名称	售价(元)
游戏	坦克大决战(386以上机型)	49
	暗棋侏罗纪	79
	卡耐鸡人生指南	69
	富甲天下三国篇(286以上机型)	49
	欢乐幸福人	79
	雄霸天下	59
	巴士帝国	49
	五子棋大师	29
	象棋俄罗斯	59
	世纪末商业革命	120
	巴顿之逆袭	190
	钢铁雄师	240
	钢铁雄师(光盘版)	300
	吸血鬼	200
	生化悍将(光盘版)	310
	星际大争霸	230
	星际大争霸(光盘版)	280
	魔兽争霸(光盘版)	330
	卧龙传	340
	超级卡曼契	270
	银河救世军	240
	银河救世军(光盘版)	300
	诺瓦风暴(光盘版)	330
	大银河物语(光盘版)	49
	射雕英雄传(光盘版)	49
	笑傲江湖(光盘版)	49
	超级大富翁(光盘版)	49
	时空特勤组(光盘版)	49
	倚天屠龙记(光盘版)	49
	鹿鼎记之皇城争霸(光盘版)	49
	仙剑奇侠传(光盘版)	220
	天使帝国Ⅱ	90
	魔法世纪Ⅱ(光盘版)	90
	枫之舞(光盘版)	100
	明星志愿(光盘版)	70
	塔克拉玛干——敦煌传奇(光盘版)	240
	失落的封印	80
	大富翁Ⅱ(光盘版)	60
汉字系统	中文之星V2.0标准版/基础版	1180/188
	天汇3.0标准汉字系统	480
	天汇3.0中文支持环境	198
	中文之星—天汇双平台	1280
	WPS NT 1.2	838
	WPS NT 1.2+天汇3.0标准汉字系统	880
	中文之星金字方案(光盘版)	3500
	"傻瓜码"汉字输入方法	80
	方正家用软件(含电脑入门,输入法练习,WPS,电子词典,名片管理等)	390

· **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;每份另加10元邮费;需特快专递者,请每份另加25元邮费。

· **邮购地址**:北京市和平门邮局66信箱　《大众软件》读者服务部
· **电话**:(010)5266244　　**传真**:(010)5266329

爱嘉CHT电脑家教大师简介：

爱嘉CHT电脑家教大师是一部面向全社会的大型家教软件，适用范围全面覆盖学龄前儿童至高中学生，包括《儿童版》、《小学版》、《初中版》、《高中版》等，其内容均是根据我国教育实际、结合大量优秀教师的多年丰富实践经验、运用先进的计算机技术编制而成的家用计算机辅助教学软件。《初中版》包括《数学》、《物理》、《化学》、《语文》、《英语》五大题库；《高中版》包括《数学》、《物理》、《化学》、《语文》、《英语》、《地理》、《历史》、《生物》八大题库。《儿童版》针对学龄前儿童及小学特点，精心设计的大量益智类软件。对于他们熟悉电脑，提高分析能力、逻辑思维能力、判断力以及扩大知识领域和正确掌握电脑的操作及使用等多方面，都将带来十分有益的帮助。该公司出版的辅助教学软件界面友好，采用面向对象设计方法，类似WINDOWS界面风格适用于家庭辅导学习。软件运行环境DOS 3.3以上，内存1MB以上，VGA彩显，有硬盘、软驱及鼠标。

联想教学软件系列：

北京联想集团公司软件部提供的教学软件中，有联想集团软件中心主持开发的联想英语智能题库、联想魔方——作文大师、联想电脑小秘书、1+1乐园等。联想英语智能题库根据全国统编教材编制，聘请有经验的英语教师参与编写（北京实验中学和北京2中），内容新、界面友好、操作简便；1+1乐园中的中小学教学软件均是目前国内配合国家教学大纲开发的计算机辅助教学软件；联想电脑“小秘书”集汉字环境、文字编辑及各种常用的小型应用软件为一体，为用户提供了一套有实用价值的软件工具（包括帮助、文字编辑、名片册、记事本、交通备忘录等）。

桌上英语学校：

急救英语是一套专门针对英语学习中两大困难——听不懂、说不出而设计的口语教材，提供了独特的学习方法。通过听觉、视觉的感官对比、拆解，使学习者能够充分掌握英语口语的细节。

商业英语是针对亚洲人设计的商用英语会话课程。

儿童英语是一套课程结构非常严谨的教材，很适合学校或家庭内的循序渐进学习。适用6—12岁儿童和小学生，通过儿童天生的听觉、视觉敏感度，把基础英语中的各个层面，融会于儿童记忆中。

交换网通信卡：

交换网通信卡集通信、传真、语音于一体，是电话与微机实现数据通信的桥梁。它的主要功能有：点到点、一对多的广播通信；自动转发点对点传真、语言文件；自动启停对方电话所联微机并能实现数据通信；自动完成语音、留言；利用电话和密码可在远程收听语言留言。价格每套1,800元人民币。

沈码2.0版：

沈码全面利用汉字的读音、部件、笔画、笔顺四大要素，编码方法极其规范，任何一条规则都符合汉字规律，不加任何人为的定义。因此，非常适合于标准化教学，能引导学生正确书写汉字、增加汉字知识。

沈码2.0版可悬挂于SPDOS、UCDOS、天汇、中国龙和中文WINDOWS。

《大众软件》读者服务部致读者

读者朋友们，你们好！自从本刊先后介绍了一些大家喜闻乐见的游戏软件和教学软件之后，陆续接到了众多读者来信及电话询问在哪里能够买到。经多方联系，现服务部已有《钢铁雄师》、《生化悍将》、《仙剑奇侠传》、《明星志愿》、《大银河物语》、《超级大富翁》、《世纪末商业革命》等等；教学软件有北京爱嘉、联想、松岗及双语等公司出版的配合教学大纲的各种辅助教学软件。详细目录请见本期前一页，欢迎选购。

另：由于一些读者在服务部邮购软件产品时，其汇款单上，或地址填写不详，或未填写邮政编码，致使物品寄出后多次退回，有些根本无法投递，望这些读者速与服务部联系。通迅地址不详的部分读者是

上海：冯晔、徐顺达、麦昕波、曹国忠、殷浩、杨竣、张赟飞、钱俊；**北京**：孙化云、李可、常禹；**广东**：龚国强、李佰宁、彭亮、冼敏洁；**东三省**：毕飞、杜勇、马钱毅、邢锦江、高瑞林、张晓航；**江苏、浙江**：黄清、李聪、刘志国、黄云素、徐晶、杨敬思、夏一清；**山东**：张国文、王秀坤；**湖北**：潭博；**安徽**：马金胜；**陕西**：侯迅；**湖南**：王斌；**河南**：崔芳玲。



《大众软件》读者服务部配套软盘目录

期	内容	期	内容
第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE;MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTR. BAT 三国志Ⅳ地址查询软件
第七期	压缩文件管理软件(AM 等) 声音文件编辑工具 DOS 百宝箱		

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE。

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订阅单寄至读者服务部(注意:在信封正面左下角注明"订阅"字样)。领取方式有自取(到读者服务部取)、挂号、快件和特快专递四种。挂号每份加 0.30 元,快件每份加 6.00 元,特快专递每份加 15.00 元。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。订阅单格式如下(可复印、手画):

《大众软件》订阅单

订户填写部分:3 寸盘每期 10.00 元,5 寸盘每期 13.00 元;杂志:1995 年每期 4.80 元,1996 年每期 6.00 元。

订阅杂志
由……年……月至……年……月,共……期,每期份数……
领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递
杂志金额(小写)……元,邮费……元,合计……元

订购软盘
由……年……月至……年……月,共……期(□3″ □5″),每期份数……
领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递
软盘金额(小写)……元,邮费……元,合计……元

(杂志、软盘及邮费)金额总计(小写)……元
(大写)……仟……佰……拾……元……角……分
付款方式: □现金 □汇款

收件人:…… 邮编:……
通信地址:…… 电话:……
备注:……

杂志社填写部分:

(记录)编号…… 收件日期…… 邮发记录……
备注:……



关于开展"首次大众软件奖"活动的说明

《大众软件》创刊以来，我们已收到了52,000多封来信，为办好《大众软件》，朋友们献计献策；同时也证明了《大众软件》以其鲜明的办刊方针、独特的编排思想、完整的软件服务，与其它电脑刊物完全不同的风格，已被读者所接受。在此，我们深深地感谢支持和爱护《大众软件》的朋友们。

为了使大众软件能健康成长，使其真正成为大众自己的杂志，真正成为电脑爱好者们的朋友和助手，本刊自1996年1月起到1996年7月止，开展"首次大众软件奖"活动，以此回报大家对《大众软件》的厚爱。

举办活动的目的：

通过举办本次活动，我们除向广大读者致以谢意之外，还希望实现以下想法：

1. 根据大众的意见和愿望决定刊物内容，使本刊名符其实为"大众软件"。

2. 评出大众认为优秀和实用的软件(如操作系统、汉字环境、实用工具、教学等软件)，以使每位拥有个人电脑的朋友都配备"精美的灵魂"，提高学习、工作效率。

3. 评出精典的、优秀的娱乐软件，使大众在娱乐休闲的同时也可以学到许多知识，使操作更熟练、钻研兴趣更浓厚。

4. 为计算机软硬件厂家提供市场信息，使其产品朝着市场的需求发展。

5. 提高电脑的利用率，使那些把电脑当成高级游戏机的朋友们走出误区，成为自己学习、工作、事业成才的助手，使计算机人才辈出。

参加活动的办法：

参加"首次大众软件奖"活动的具体办法请见1996年4月刊的通知。

参加活动的范围：

1. 自本刊创刊以来积极参与各种读者调查活动(已将调查表反馈给杂志社)并获本刊20型纪念券的读者。
2. 积极投稿已获本刊20型纪念券的作者。
3. 积极参与"TOP TEN"活动并已获20型纪念券的读者。
4. 积极参与本期或今后各期所举办的"软件调查"等活动并获本刊20型纪念券的读者。
5. 对《大众软件》办刊有较好建议并获本刊20型纪念券的读者。
6. 购买《大众软件》配套软件并获10型纪念券的读者。
7. 购买《大众软件》其它软硬件产品并获10型纪念券的读者。

抽奖办法：

本刊将在适当时间通知持有10型、20型纪念券的读者寄回纪念券参与抽奖，所有将纪念券寄回的读者都能获得奖品。具体办法另有通知。

开奖时间：1996年8月初。

具体奖品：

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1名	价值约15000元的多媒体电脑一台
一等奖	2名	价值约3000元的电脑软硬件
二等奖	10名	价值约500元的电脑软硬件
三等奖	100名	价值约200元的电脑软硬件
四等奖	1000名	价值约30元的电脑软硬件
纪念奖		精美纪念品一份(凡持10型、20型纪念券者均有份)

欢迎参与　　欢迎献计献策



软件调查表

姓名		性别		年龄		学历		爱好	
地址							电话	邮政编码	

自从创刊号和总第2期印发读者调查表以来，经初步统计，已返回52,000多份读者调查表，数量之多、回收率之高，出乎我们的意料。目前，已专门组织了人力将全部读者调查表录入电脑中进行全面统计分析，预计在今年3月份在本刊公布调查结果。同时，为了答谢广大读者的厚爱，我们决定从5万多份调查表中选取500份填写认真的读者，给予奖励，幸运读者的名单也将在今年3月份公布。

为了更好地了解广大读者使用电脑的情况，特别是在软件使用和选择方面的情况，我们印发了《软件调查表》，望广大读者认真填写，将自己的使用情况和想法写到软件调查表上。我们将选取至少1000名幸运读者给与奖励。《软件调查表》的填写方法和幸运读者的选取方式如下：

1. 根据你对软件喜欢程度(或讨厌程度)将软件分别填写在相应的位置。如果有多个软件同样喜欢(或讨厌等)，请并列填在同一位置。

2. 在填写软件时，请同时填上版本号(如MS-DOS 6.22)和环境(如DOS、WINDOWS、OS/2)。

3. 如果你没有使用或不知道，可以不填写。

4. 我们将根据你的填写位置加权计算软件的分值。

5. 如果你的软件调查表上填写的各种软件的次序与统计后的名次完全相同，那么你就是幸运读者。

6. 如果满足上述条件的幸运读者不足1000名，我们将根据人数放宽一些条件，从答案基本一致的读者中选取幸运读者。

7. 幸运读者与来信先后没有任何关系，只要在今年五月底之前寄回编辑部即可。

8. 软件调查表可复印或手写。

一、西文操作系统

操作系统是管理计算机的硬件、解释和执行用户输入的命令、为程序提供一个硬件接口的系统软件。操作系统有MS-DOS、DR-DOS、MS-WINDOWS 95、IBM-OS/2等等。

(一)您常使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(二)您最喜欢使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(三)您最不想使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(四)您认为问题最多的 1. ______
2. ______ 3. ______

(五)您最想本刊介绍的 1. ______
2. ______ 3. ______

二、中文操作系统

中文操作系统是能进行汉字处理的操作系统。有些系统是外挂式的，如UCDOS、SPDOS、天汇、中文之星、四通利方多元汉字支撑平台。而有些是内核汉化的，如PDOS、PWINDOWS。

(一)您常使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(二)您最喜欢使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(三)您最不想使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(四)您认为问题最多的 1. ______
2. ______ 3. ______

(五)您最想本刊介绍的 1. ______
2. ______ 3. ______

三、字处理软件

字处理软件是以处理文字为主的应用软件。有些软件只能处理文字，而许多软件还能处理图形图像，可以进行图文混排，进行激光照排输出。常见的有WORDSTAR、WPS、WORD、WORDPERFECT等等。

(一)您常使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(二)您最喜欢使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(三)您最不想使用的 1. ______
2. ______ 3. ______

(四)您认为问题最多的 1. ________
2. ________ 3. ________
(五)您最想本刊介绍的 1. ________
2. ________ 3. ________

四、汉字输入法

汉字的输入曾是困扰中国电脑发展的一个难题,但今天已完全不同。所谓输入法也就是汉字编码方法,它将汉字转化为相应的代码供录入者使用。汉字编码方法按类型可分为形、声、声形相结合三类。声码有拼音、自然码、沈码等等,形码有五笔字型、仓颉码等等。

(一)您常使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(二)您最喜欢使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(三)您最不想使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(四)您认为问题最多的 1. ________
2. ________ 3. ________
(五)您最想本刊介绍的 1. ________
2. ________ 3. ________

五、制表软件

用于制作表格的软件也很多,如 CCED、LOTUS 1-2-3、MS-EXCEL 等等。

(一)您常使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(二)您最喜欢使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(三)您最不想使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(四)您认为问题最多的 1. ________
2. ________ 3. ________
(五)您最想本刊介绍的 1. ________
2. ________ 3. ________

六、防/杀毒产品

电脑病毒现在已越来越严重。防/杀毒产品正是在这种情况下出现的,它们虽然不能完全清除病毒,但能在大部分情况下防止病毒进行广泛的传播。硬件产品中有瑞星、华能等等,软件则有 KV200、KILL 等等。

(一)您常使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(二)您最喜欢使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(三)您最不想使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(四)您认为问题最多的 1. ________
2. ________ 3. ________
(五)您最想本刊介绍的 1. ________
2. ________ 3. ________

七、教育软件

教育软件用来帮助人们学习电脑知识或相应的学科知识,包括家庭教育,学校教育等,如"蒋刚系列辅助教育软件"的《轻轻松松学打字》等等。

(一)您常使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(二)您最喜欢使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(三)您最不想使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(四)您认为问题最多的 1. ________
2. ________ 3. ________
(五)您最想本刊介绍的 1. ________
2. ________ 3. ________

八、家政软件

家政软件是为了帮助家庭用户进行简单的工作记录、金融统计等各方面的综合管理而开发的,譬如方正家用软件系列、联想电脑小秘书等等。

(一)您常使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(二)您最喜欢使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(三)您最不想使用的 1. ________
2. ________ 3. ________
(四)您认为问题最多的 1. ________
2. ________ 3. ________
(五)您最想本刊介绍的 1. ________
2. ________ 3. ________

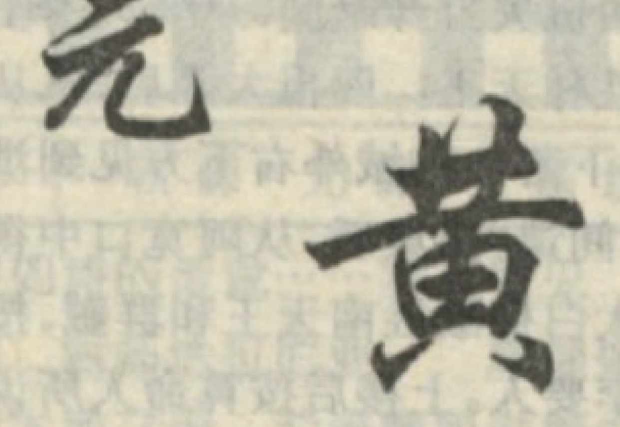
一九九五年总目录

第四期

第五期

黑龙江·胡南

武状元黄飞鸿







载体	软碟·光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	动作角色扮演

游戏特点

该游戏是以电影原作为角本，集智力攻关与操作攻关为一身的大型武侠游戏。本游戏智力攻关较为奥妙，情节较曲折。关键物品的寻找与有些机关的开动，要以前后的言语为线索，要认真分析线索的含意才能过关。该游戏操作性攻关也较难，因为该游戏打斗的场面较多，有些对手武功较高，所以操作者的手法要相对熟练，武功的使用要准确。另外，人物较为繁多，寻找线索时比较费时。

第一关

杀李贼为民除害，
除恶道营救民女。

这一日，主人公黄飞鸿在父亲那里得知女孩子失踪的消息后，又在徒弟阿宽那里得到了林家商行的钥匙。在镇外村子里的七叔家得知小茗失踪和镇上六叔参加过白莲教。黄飞鸿来到七叔家右侧的古大叔家，古大叔说他看见了盗匪李……。又来找镇上的六叔，六叔说进入白马观需要三扁桃木和柴香铜来制造钥匙。在杨老爹那里得知父亲的货被独眼盗去。黄飞鸿又来找村里的古大叔问李贼的巢穴，可是古大叔不说。在镇上的阿九口中得知只有铁石胆才能让他开口。出镇子一直向南走，在一处废弃的房内找到铁铲，并用铁铲在房内一处黄色的地方挖出铁石胆。古大叔说出了匪巢和暗门开闭的时间。在村南找到进入匪巢的暗门并准时进入匪巢。战败数名盗匪后，在右侧用从一盗匪身上找到的雪虹钥匙开门得到铁斧。进入一间有三个鹿头的房内，转动第一个鹿头，这样左侧河边的暗门就开了。在一无人的房内打破水缸(此处与后面的几处，直接面对物体按空格键即可)，在水缸后面找到青铜钥匙。在左侧的房前用青铜钥匙打开门，在房内得到六叔所说的柴香铜。过了桥战胜李独眼，在其身上找到地图。将地图交给父亲，在胭脂虎口中得知三扁桃木的下落。从白马观暗门外右侧树林里的小路来到小二哥、小一哥处。从其口中得知三扁桃木在房后，用斧子砍倒三扁桃木。拿回桃木，六叔做出白铜钥匙。来到青松观，开动佛像前的蒲团机关，这样通向白马观的暗门就开了。到白马观的左侧，开动轮盘机关，右侧的暗门也开了。战胜匪盗救出小茗。在小茗家里得到硬皮甲，又回到镇上，杨老爹传授黄飞鸿一套五郎八卦棍。从父亲处得到给十三姨的信。

第二关

平烟馆、灭洋人扫除鸦片之害；
战铁盗、找宝玉揭露巡抚阴谋。

来到广州，见到了陈员外和前任巡抚的公子。来到城北胡同发现有兵把守。将信交给十三姨后便去找巡抚。回来后跟随十三姨去找洪青刚，从洪青刚处得到进入神仙馆的黄铜钥匙。来到衙门禀报大人。进入神仙馆，转动楼上轮盘机关后向里走。打破左侧牢房的墙救出洪青刚和花颜。继续向里走，在砖房左侧大木箱后找到鸦片。将鸦片交给大人后，大人同意让大家去城北胡同搜查。先来到陈员外处，得知他的宝玉不见了，又来到前任巡抚公子家得到一首诗。进入洋人的住所，在一有黄灯的墙上转第一盏灯，右侧的暗门就开了。在两个洋人身上找到十八把卒玉锥。出城找铁盗，马广杀了手下人，让黄飞鸿进入匪巢。在一房前发现要用古拙钥匙。回城找到洪青刚，得到钥匙，然后去找花颜把洪青刚的话告诉他，并为洪青刚传达一件事。回到洪青刚处，得知洪青刚去了北京。再返回匪巢用钥匙开一处有锁的门，转动其中一个鹿头。向里走进入暗门，战胜铁

盗后得到另外十八把卒玉锥。进城后，按先前得知的诗中含意，在衙门口两座石狮中间向门外走七步后退三步的地方找到玉观音。在交给陈员外时受陈员外之托将玉观音上呈巡抚，巡抚原形毕露。战胜众衙役后，转三下堂内右侧一个与众不同的牌子，打开暗门。战胜巡抚后，从其身上找到白磁钥匙。在牢房内打破铁栅栏救出牢内的人并学会雨伞功。来到花颜家，得知十三姨去了北京。

第三关

寻草药、找泉水调节村村之争；

治病人、战群匪铲除伪善之人。

在牛田村右侧第一间房内发现床上的病人后，向汪老丈询问。从房内另一小童口中得知病人和史地树去一山洞后生了病。在右侧第二间房内找到十字镐。见到史地树后，得知病人的病是中了赤炼掌，并要赤炼蛇为药引。从史家出来向左下走，来到黄石老人的住处。从龙青竹口中得知关于史地树的一些事和马羊石的下落。从木匠那里知道了牛田村和红旗村的矛盾。顺着中间的夹道向东走，来到硫磺洞前，用十字镐刨下硝石，在硫磺洞内的泉水旁找到了玉佩。回到汪老汉家询问玉佩的事并说洞中有泉水。知道玉佩的主人后，去找史地树。从木匠妻子口中得知北边树林里有盗匪出没。战胜众匪向北走，沿河向右游，到一处可上岸的地方上岸。绕到一处有"回"字形机关的房内，走出(见图 3)，机关就开了。进入暗门后，见到五个开关，按龙青竹所说的顺序开动机关，顺序为面对铁门左起：1、3、4、2、5，并且是几号机关就搬动几下。铁门开动，杀进去战胜史地树，找到青钢钥匙。回到汪老汉家，发现木匠的妻子被害了。战胜周围众匪和史地树家里的群贼后，去找青龙竹。黄石老人炸开了石灰洞前的石块，进洞跑到马羊石后，在龙青竹手中得到赤炼蛇。用赤炼蛇治好木匠，重新搭好桥后，来到红旗村。从一村民口中得知史天槐是祸首，又在郭丰木手中得到青钢钥匙。顺着河岸向东走到另一登岸处，向里走，打开栅栏门找到并战胜史天槐。汪老汉为报答你说有事去找北京的汪人雄。在黄石老人那里学到扇子功。

第四关

会白莲、战天王消灭异派邪教；

查案情、追凶手发现日本间谍。

在北京先见到洪青刚和鬼脚七，在街上算命并给乞丐钱，见到汪人雄后又见到十三姨和阿宽。向右走，来到南拳武馆。从小童口中得知南拳和北腿之间的矛盾。继续向右走，在教堂和码头分别消灭了白莲教徒。返回到北海武馆，向王师傅和老家人打听南北武馆的事。又来到南山武馆，得知其中详情，命阿宽去找凶手。在洪青刚处得知在广州开烟馆的贺长生也在北京，便请汪人雄去找贺长生。来到衙门，看门人说要有拜帖才可见知府。回到十三姨处，得知顾员外有拜帖。拿到帖子，来找大人，大人请他消灭白莲教。在教堂，得知了白莲教的地址。在白莲教外打败所有的教徒，并在一人身上找到黄铜钥匙，这样进入白莲教的门才能开动。进入白莲教，开动蒲团机关打开暗门。从一人身上找到青铜钥匙，打开门战胜林天王。回报大人后，又从汪人雄口中得知贺长生的下落。在城外右下方见到洪青刚并得知游大军是日本间谍。回城后，从阿宽口中得知白莲教在酒楼设宴。在太白楼战胜南天王和群贼。按十三姨所说，直接找南拳李要人。上楼后按算命人所说的脚踏七星、逆转乾坤的含意走便破了妖阵。先走出图 1 再走出图 2，暗门就开了。南拳李说游大军在东北浪人馆。在北海馆得到连云甲，去东北之前要买到十个十锦盒作备用。

第五关

斩怪兽、救朋友先得火狐宝甲；

闯重围、杀浪人又得武王会帖。

来到东北，先在小村的孙华彬处得到赤焰兽。又在一老汉口中得知毛大齐是知情人。毛大齐诉说了赤焰兽的巢穴和快手杨的情况。按其所说，向北再向东找到并杀死赤焰兽，尔后打开右侧洞壁见到快手杨，得到火狐宝甲。将杀死赤焰兽的事向孙华彬说后，他说出浪人馆的所在。一路杀进浪人馆，打开轮盘机关，战胜服部半藏。回到毛大齐家见到快手杨，得到武王大会会帖。

第六关

学武功、战北腿进入武王大会；

过五关、斩六将荣获武王金牌。

回到北京，在太白楼外向乞丐学醉八仙。来到武王争夺大会的现场，看门人说大会已开始。进门时，遇到不明真相的鬼腿七来寻仇。制服鬼腿七后进入武王大会。在武王大会上，分别战胜马广、山天王、风天王、白莲教教主，最后战胜游大军，取得武王金牌。

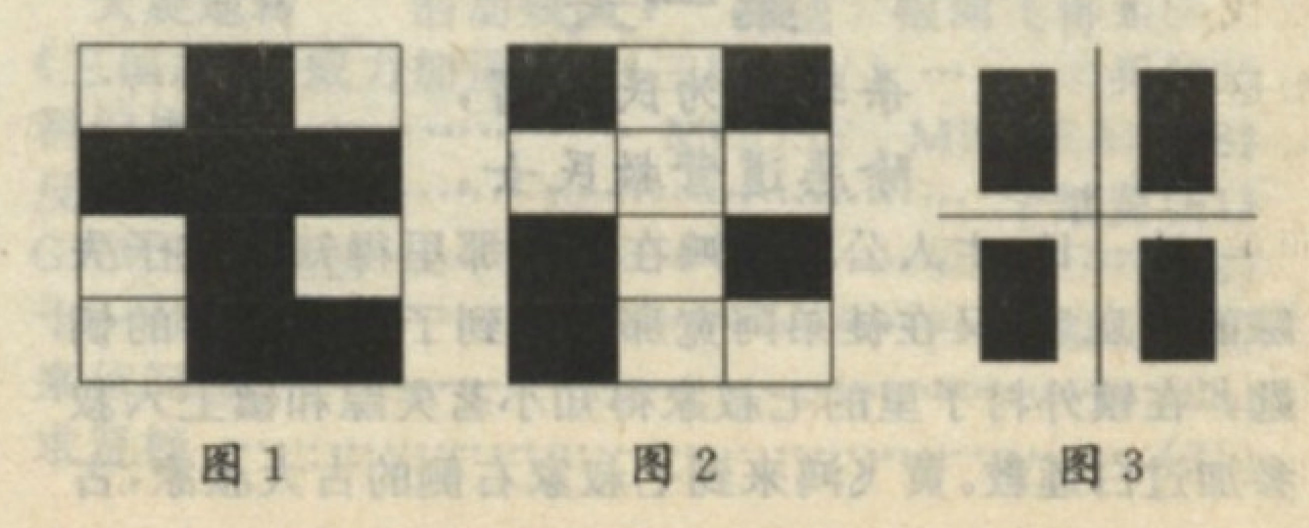


图 1 图 2 图 3



载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	中文	类型	战略角色扮演

风中　回吟如诗的传说……妆人曾见
　金色巨城　俯临达拉尼亚　　辉煌如日中天
　　和蔼如大地之田　汩流蜜奶滋养生息
　　暴乱时　以死神之姿撰去万物生灵而今
巨城不复在　只留下……
　　　　　风中的诗　回吟着

—吟游诗人·克里斯—

我永远忘不了当年那个有如天仙一般的女子，飘忽来到正值黄金岁月的我身边，在我的生命中融下了深刻印记。当时我与童年玩伴亚雷斯，在海边救起了被冲流至此的她。在那瞬间，从她的瞳仁里，我看见了自己的未来。为寻找她的身世，我知道我、亚雷斯和这名女子，即将要经历一场日后让人铭记在心、永不磨灭的惊险之旅……啊！我仿佛又看到了共患难的亚雷斯、莱汀、哈瓦特…悠妮…伙伴们！让我们再回到那歌颂青春的年代，揭开面纱吧！黄金之城，我来啦！

—罗特帝亚王国·索尔王—

绯红之章：预言者之书

有关天地创造的说法有很多种，但终归是诸神一时兴起的杰作。神创造了天空、海洋和这片大地，并在上面创造了第一个种族——古代人。这个优秀的种族在能力上可与诸神匹敌。然而在诸神的肆意放纵下，古代人逐渐被高度文明带来的欲望和邪念所侵蚀，爆发了战争。为了获得胜利，古代人制造了可怕的武器互相攻伐，不但有无数古代人在战争中丧生，大地和海洋也被这些兵器破坏无遗。诸神再也无法忍受下去，要将这个无可救药的种族从世界上除去。诸神不愿亲自下手，而是假手一名古代人的学者发明出最终武器的制造方法。于是古代人发动了所谓的最终战争，其结果是除少数古代人的首领搭乘飞行器逃往天空的彼方外，整个世界和古代人的文明付之一炬，一切再次回到了开始的状态。

许久之后，被破坏的世界逐渐回到了旧观，诸神不愿看到大地空寂，于是再创造了另一支人类种族。这支种族的才智比较平庸，经历了近千年的时间，文明只进展至如此。

我们所处的马拉大陆和临近的达拉尼亚岛都是深富传奇色彩的古老土地，人类、精灵、魔族、龙族都世世代代在此繁衍生息。达拉尼亚岛居民的祖先来自马拉大陆，他们为了对抗魔族的入侵，组成了一个强有力的国家——罗特帝亚王国。在罗特帝亚的亚美达二世当政时，由魔族大邪神所操纵的边防军首领哈奇将军起兵谋反。亚美达二世虽然被杀，但他的次子雷特逃得一命，集合了全国的有志之士把哈奇将军和大邪神打倒。之后雷特与部属重建了罗特帝亚，成为现在最强大的王朝(《炎龙骑士团——邪神之封印》中的故事)。

这个大陆上最大的谜团就是诸神之都——黄金城。这是一座飞行在空中的巨大堡垒，因其外形呈金黄色而得名。黄金城的出现多和重大的灾难有关，从它上面发出的金光和火焰可以毁灭整座城市，被称作是“神谴”。然而从王国历518年之后，黄金城就不再出现。它究竟是诸神的都市还是古代人的要塞，可能永远都是个解不开的谜了。

—圣者约那·沙格维尔于王国历774年—

蔚蓝之章：旅行手札

序篇

雷特王和王后米兰在对付大邪神的战争中得到了一个奇异的婴儿，他就是现在的罗特帝亚大王子——索尔。由于他的才能超过了二王子迪恩，所以雷特王和大臣们一致认为他是下任国王的最佳人选。

年轻的王子索尔，在即将要接任罗特帝亚王位时，

心中十分迷茫。在与好友亚雷斯到后山练剑时，遇到失去记忆的女孩悠妮和她的侍卫盖亚。在悠妮的肯求下，索尔决定送她去马拉大陆寻找故乡，于是众人开始了历险。

第一章：海岛

敌方援军：两批盗贼

我方援军：哈诺父子、一队巡逻队战士

众人刚刚到达马拉大陆，就遇到了一伙盗贼，以索尔和亚雷斯的个性，自然要打个痛快！在此关中，主要依靠悠妮的法力来消灭敌人，尤其是对方的盗贼队长。海岛的居民哈诺和哈瓦那老爹会加入支援。打得好的话，可以在三个回合内结束战斗。战斗结束后，无论哈诺是否阵亡，都会加入队伍。

第二章：罗德镇

敌方援军：一批盗贼

我方援军：一队海岸巡逻队战士

刚到罗德镇，又遇到一伙盗贼在杀人放火，众人不仅要消灭敌人，还要保护市民。敌方增援会从屏幕上方进入，可分兵两路来消灭。战斗结束后弓箭手希莉亚出现并加入队伍。她知道哪里有人可治失忆症。于是便由希莉亚带路前往塞拉村。

第三章：往塞拉村途中

敌方援军：一批人类战士

我方援军：人类剑士铁诺

在路上遇到剑士铁诺，消灭追赶他的敌人可结束战斗。这关主要依靠悠妮的法术对付精英战士。如果战斗结束后铁诺还活着，他会加入队伍；如果阵亡则再不会出现。

第四章：塞拉村前

敌方援军：一批兽人战士

继续对付盗贼。这次敌方有魔法师和僧侣出现，要先消灭他们。几回合后会出现兽人战士，杀死其中一名，其余的兽人会因恐惧而退却。在右上方的宝箱中藏有风精之羽。

第五章：塞拉村

敌方援军：一批兽人战士

我方援军：人类僧侣玛琳的部队、一队王国正规军

到了塞拉村，正好碰到强盗在洗劫村庄，要协助玛琳的部队打退敌人的进攻。这关强盗首领卡特那是个头疼的敌人，要尽量利用玛琳的治疗术。结束战斗后村中老辈的祭司却说无法治疗悠妮的失忆症，但说有个叫约拿的贤者住在南部海港普里兹，他能治疗悠妮的失忆症。于是玛琳加入队伍，一起去找约拿。在左上方的宝箱中藏有力量果实。

第六章：普里兹港

我方援军：玛琳的佣兵

敌方援军：莱汀突击骑兵队

到达普里兹港后，警卫队发现玛琳的侍卫艾迪沙林斯是维克勒城的劫匪，但由于玛琳拒绝让士兵逮捕他，因此双方发生冲突。由于在第十五回合敌方来增援的莱汀突击骑兵队异常强大，所以要早些结束战斗。冲突后遇到弓箭手贝克威，他说约拿两天前已离开此地去亚克斯王国的皇城了。正好他也要找约拿，便加入队伍一起去皇城。

第七章：往王城途中

敌方援军：一队国王军

我方援军：人类武者凯丽

由于被误会是强盗，同国王军展开激战。如果战争拖得很长，战斗中会出现一队持强凌弱的国王军，要消灭他们并保护被追捕的人类武者凯丽。战斗结束后凯丽会加入队伍。战场左下的宝箱中有圣者之戒，右上宝箱中有心眼之书，右下宝箱中有白金徽章。

第八章：王城前的战斗

敌方援军：多个骑兵

我方援军：人类骑士洛娜

没想到在王城前发现玛琳是亚克斯王国的公主。但敌方队长却怕违抗王命依旧要杀无赦。于是史卡迪家族的骑士洛娜参加了保卫公主的行动。战斗结束后洛娜会加入队伍。战场上的宝箱中有耐力药水。

第九章：骑士的决择

敌方援军：铠甲武士和骑兵队

我方援军：人类骑士莱汀

继续对付国王军。击败骑士莱汀之后，他会成为你的伙伴，不过要让玛琳帮助他恢复体力，因为莱汀在被击败后体力只有1点。打倒所有的敌人后，莱汀告诉索尔几天前有刺客夜袭国王，所以接受葛雷大臣的命令，带禁卫军攻击索尔一行人。这时有士兵来说葛雷被杀了。莱汀才查出原来国王在夜袭当晚已被掳走，葛雷在假借国王名义发号施令。战斗结束后无论莱汀是否阵

亡，他都会在下一关加入队伍。战场上的宝箱中有魔力药水和生命之实。

第十章：洞穴中的激战

我方援军：王国禁卫军

在莱汀的带领下，一行人找到了卡纳恩三世被关的山洞，从守山洞的地神魔口中知道，绑架卡纳恩三世是为了得到王家至宝——黄金徽章。这一关要快些打，太慢的话敌人会下命令杀掉索菲亚和卡纳恩三世。结束战斗后人类僧侣索菲亚会加入队伍，卡纳恩三世也会把黄金徽章送给索尔。

第十一章：幻之森林

我方援军：精灵法师珊

为找寻到约拿而经过爱尔夫森林时会遇到贝克威的女友珊，通过珊得知有批兽人要抢夺爱尔夫森林的秘宝。于是众人经过一场撕杀，消灭了凶悍的兽人族战士。战斗结束后珊会加入队伍，带领大家穿过森林。战场上的中下宝箱中有星之眼，右下宝箱中有飞龙卵。此关敌人会抢夺宝箱中的宝物，不用担心，只要消灭它，就会夺回宝物。但抢走宝物的敌人会逃出画面，切记要拦住它们，否则宝物可就全没了。

第十二章：北山道

敌方援军：两批兽人混合部队

我方援军：龙人剑士米亚士多德

在路过北山道时，有一队兽人在追赶龙人。众人将兽人击败后龙人剑士米亚士多德加入队伍。从他口中得知兽人部队要进攻精灵城镇哈斯米尔。那是贝克威和珊的故乡，于是索尔一行前往哈斯米尔去帮助精灵族。

第十三章：哈斯米尔之战

敌方援军：大批兽人部队

我方援军：精灵族射手、人类战士哈瓦那

这关应速战速决，因为兽人会有大量援军到来，我方则会遇到哈瓦那老爹。战争结束后听精灵说兽人部队集结在平原，于是人类战士哈瓦那加入队伍，一起去攻击兽人部队。战场左上的宝箱中有心眼之书，右中的宝箱中有火之眼。让索尔在屏幕最上方帐蓬的右边第二个帐蓬前休息可以得到勇者徽章。

第十四章：平原的会战

这一关的敌人太多，要缓慢推进。先消灭对方的法师和僧侣会容易一些。战斗后，从俘虏的兽人口中得知，他们的首领萨卡已带部队去围剿豹人族了。这个忙也不能不帮，于是众人向着豹人族居住的拉卡湖前进。

第十五章：拉卡湖的激战

敌方援军：运送宝物的兽人

我方援军：赛可邦勒等豹人武者

此关中最主要的莫过于利用部队中的龙骑士尽快从水面赶去救豹人部队。敌方的首领是圣战士萨卡，以索尔等人现在的级别应该可以应付。战斗结束后赛可邦勒会加入队伍。从塞可邦勒口中得知，还有两大群兽人在冰岛一带集结，约拿似乎也在这个方向，好象这两件事有些关连。所以既然顺道，索尔他们也就一块去了。这关有四个人从屏幕右上方出现，要截住并杀死它们，可得到飞龙卵、光之眼、圣者之戒和力量药水。在屏幕左方中间的水中有一个亮点，让任何一人在此休息可得到精灵契印。

第十六章：冰原之战

我方援军：人类剑圣蜜蒂的队伍

在冰原遇到了塞可邦勒的朋友蜜蒂，要协助她打败敌人。这关如果打得太慢，蜜蒂会在以后的章节中不出场。结束战斗后蜜蒂会加入队伍。战场右下方的宝箱中有领悟之书。

第十七章：血与冰之刃

我方援军：蜜蒂的战队

随同蜜蒂到达冰之岛后，遇到水神魔。打倒它会得到冰之眼。战场左上方的宝箱中有控制中枢。此关要注意水神魔周围的魔法师（攻击距离比较远），不要让体力低于200的战士靠近。战斗结束后龙族剑士凯拉斯会加入队伍，从他口中得知龙族领袖圣寇拉斯也颇为关心最近兽人族及魔族的行动。众人一同前往与圣寇拉斯和约拿会合。

第十八章：遥远的彼岸

敌方援军：死亡骷髅特混兵团

我方援军：约拿和兰斯洛特

终于见到了约拿，但有死亡骷髅兵团追杀，要保护他的安全。注意背后，因为这一节中敌人的很大一部分将在第一波攻击者被消灭后从背后杀出来，且兵力十分强大。战斗结束后贤者约拿和圣骑士兰斯洛特会加入队伍。约拿也无法治疗悠妮的失忆症，不过约拿却知道悠妮来自何处。他告诉索尔：悠妮的来历和他正在寻

找的古代之谜有关。索尔决心帮助约拿等人消灭黑暗势力，完成这此旅行。

第十九章：黑暗中的狙击

我方援军：龙剑士巴拿罗西亚

这关要继续对抗死亡骷髅兵团，路过黑森林时巴拿罗西亚会加入队伍。从他嘴里得知龙族的圣寇拉斯陛下正向西方高塔而去。而西方高塔——圣灵之塔正是精灵族的发源地。索尔一行急忙赶往圣灵之塔。

第二十章：死亡般的沉寂

我方援军：豹人谢多和精灵队伍

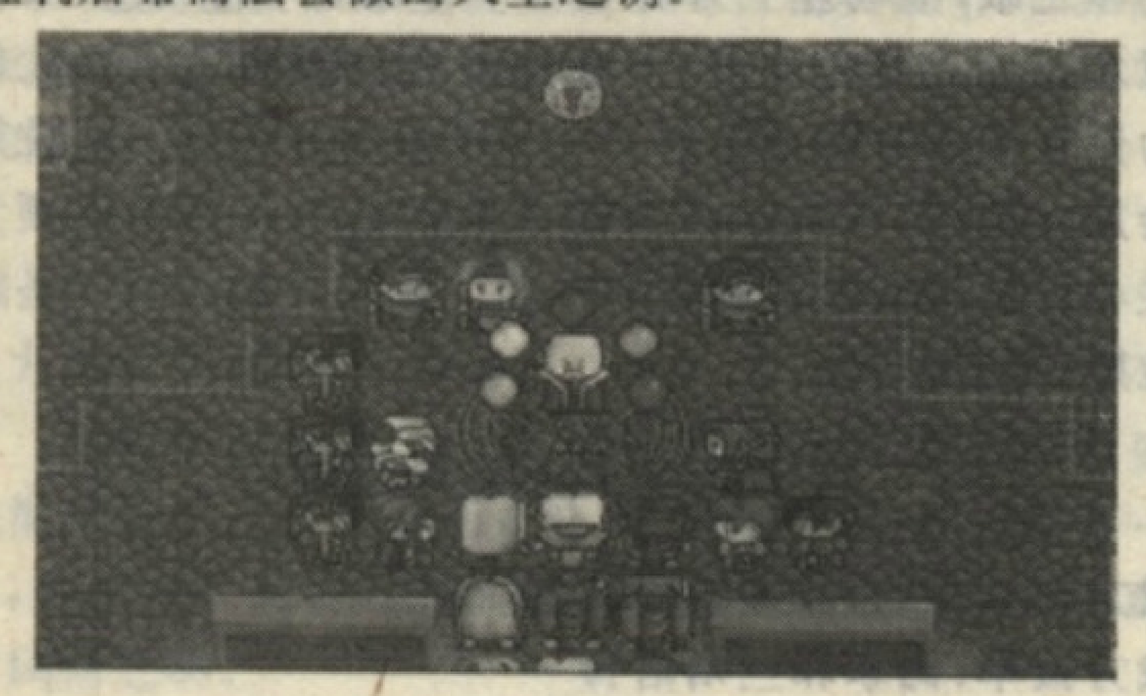
众人路过沼泽时发现谢多等旅行者被沼泽怪物攻击。众人决定连手通过沼泽地。在此关中，由于在沼泽中有不可见的怪物，要尽量派龙骑士。龙骑士可以在较远的距离内发现怪物。本关右上方一块石头上站有一名狂战士，在他的脚下有暗之眼。结束战斗后忍者谢多、魔族达克塞会加入队伍。众人听说黑暗军正在攻打圣灵之塔，急忙赶去支援。

第二十一章：亚述森林

敌方援军：多个魔鬼

我方援军：罗兰、希而法等精灵族人

一行人在前往圣灵之塔的途中，发现精灵族人被死亡骷髅兵团围住。解决掉以圣战士玛尔为首的黑暗军后，罗兰和希而法会加入队伍。在希而法右面一步的地方可以找到光之斧。让上场的一人带上星之眼、光之眼、暗之眼、冰之眼、火之眼这五颗宝石和黄金徽章，则胜利后希而法会做出天空之钥。



第二十二章：遥远的呼唤

敌方援军：多个魔鬼

我方援军：龙骑士莎拉

在救了精灵族人后，索尔一行到达圣灵之塔，得悉黑暗军要在塔上建立一个传送点来控制世界。为阻止这个计划，只有打败风魔神的军团。如战争持续到龙骑士莎拉出现，则战斗结束后莎拉会加入队伍。风魔神所在处向上四格有雷神服，向下八格有风精之羽。打倒风魔神后可以得到传送法杖，希而法会用它送大家到敌人的大本营。

第二十三章：向天空之旅

敌方援军：多个机兵

我方援军：卡里斯和罗德曼

由于受敌人的魔法干扰，传送地点有所偏移。在一个废墟上遇到卡里斯和约拿的故人罗德曼。这时出现了保卫遗迹的古代机兵，没办法只好消灭它们。在第十五回合，会有大批机兵被传送来，所以要在第十五回合之前结束战斗。作战完成后卡里斯说，在废墟中藏有通往黄金城堡的唯一法宝。希而法使用传送法杖启动了飞行岩，驶向那不知名的地方。战斗结束后如果有人持有天空之钥，武圣卡里斯会加入队伍；剑圣罗德曼则因蜜蒂的关系而离去。在战场右上方地皮的裂缝中可找到龙鳞甲。

第二十四章：向天空的彼方

敌方援军：三批龙人族队伍

利用飞行岩飞到火山地带时碰到了恶魔部队，要多使用会飞的队员参战，才能获得胜利。在飞行岩最下方的地皮裂缝中可找到风精之羽。

第二十五章：火炎的审判

我方援军：圣寇拉斯等人

飞行岩降落在火魔神的山洞边，遇到了圣寇拉斯。这次敌方的首领是火魔神，它的防御力很高，尽量用剑圣来对付。这章还有三个会咒杀的龙人法师，一击可杀掉近300点体力，对付他们务须一击毙命。在战场的最上方有一把剑，将索尔传送至插剑的岛上。让索尔休息，出现一条火龙攻击索尔，击毙后可得炎龙剑。结束战斗后龙剑士圣寇拉斯和魔族的大法师亚齐梅吉会加入队伍。圣寇拉斯说这个山洞之后有一个古代废墟是通往黄金之城的通道，众人为寻找敌人的总部，走入了连魔族都视为禁地的回廊。

第二十六章：未知的回廊

敌方援军：多批混合兵种部队

我方援军：机兵渥德

在回廊中遇到大批古代机兵，展开了一场血战。在战场的左下角有一个不动的人，让悠妮带好控制中枢

走到他下面休息，则可使渥德加入队伍。在战场上方有五个宝箱，但只能打开其中之一，其内容按位置依次为：

战神戟　　　　魔神斧
　　　风神弓
光之杖　　　　魔龙爪

第二十七章：命运的交会点

敌方援军：机兵部队

通过回廊来到了传送点，这里有前所未有的强大守卫机兵，更有远程攻击的光束座炮。对付光束座炮的方法是曲线接近它，因为它的光束炮只能进行直线攻击。如无人携带天空之钥上场，则击毁机甲队长后可看到结局之一：因为没有天空之钥而无法启动天空之轮，只有悠妮孤身进了黄金城，这座古代堡垒被永远封存在另一个时空……。让上场的一人携带天空之钥，则胜利后会进入第二十八章。

第二十八章：探索者

敌方援军：三批机兵

悠妮用天空之钥开启天空之轮，大家一起来到了黄金城——第一空中堡垒。为了打败最后的敌人，向黄金城的最深处进发吧！摞倒敌人后，众人在悠妮的带领下，直扑控制中心。

第二十九章：无边的黑暗之中

敌方援军：机兵部队

悠妮要接管控制中心，使基地的防卫系统停止工作。不过先要消灭保卫它的敌人才行。但控制中心不接受悠妮的命令，启动了最终防卫系统，只有消灭画面上方三条巨龙型的防卫中心，才能停止控制中心的活动。此关悠妮要在控制系统前停留五个回合，中间不能存盘，所以不要用传送术让悠妮孤军深入。消灭巨龙后，第一空中堡垒的地面监视和武器使用中枢——ASR－06空魔神出现，它要启动古人类逃向外太空时留下的"黑暗之焰"毁灭马拉大陆。悠妮为了阻止它，使反应炉倒转，让黄金城飞向了异次元。

第三十章：传说的终章

敌方援军：魔神机兵部队

反应炉的不完全失控仅使空间发生扭曲，黄金城并未完全进入异次元。空魔神召唤出地魔神、水魔神、火魔神、风魔神四个新型生化合成人，想杀死身为第一空中堡垒控制和维持中枢的ASR－07悠妮，最后的战斗拉开了序幕。击败空魔神后悠妮将众人送回地面，自己和这座古代堡垒被永远封存在另一个时空。

落幕

在飘浮在另一个时空的黄金城里，悠妮在休眠舱里沉睡着……等待着她的是另一段长久的沉眠，连她也不知道自己何时会醒来。但她相信，三千年也好，三万年也好，她一定会再和那个叫索尔的年轻人在梦中相聚，她相信这样就足够了……

在亚克斯王国宫廷中
盛大的庆祝宴会结束之后，
离别的时刻终于来到了，
昔日的战友们自此将互道珍重，
各奔前程。
在往日的回忆中，
在未来的岁月里，
或许很难有再相见的机会，
但这段冒险的回忆仍会长存，
在每个人心里……

萌黄之章：操作技巧

游戏中按F1或PAGEUP可看全局地图，其中各色亮点含意如下：蓝色——我方、红色——敌方、橙色——其它人物、灰色——游标所在。

游戏中按F2可看游标所在处人物的资料：LV(等级)、EX(经验值)、HP(生命力)、MP(法力)、DX(速度)、MV(移动力)、HIT(命中率)、EV(闪避力)、AP(攻击力)、DP(防御力)。

在查看战场情报时，地图旁边有以下信息：ENEMY(敌人数量)、FRIEND(我方数量)、NPC(其他人物数量)、MAP(地图编号)、TURN(回合数)。

翡翠之章：修改心得

这个游戏是以保护模式编写的，所以不能用GB，只有用GW和FPE等可修改扩展内存的工具才有效。用工具修改扩展内存时要注意，这个游戏只要存取进度或过关，数据位置都会变化，所以不要一直锁定，不然会死机。以FPE为例修改人物属性可用以下方法：如果人物的生命值是128/210，魔法值是226/316；进入HIGH状态，切换至WORD，键入"128，210，226，316"会立即出现一个地址，即人物的生命值地址。紧挨着的是人物的魔法值地址，将地址个位减5是此人的经验值。人物的物品按下列方式存放：如人物只有一把阔剑，物品段为：00 01 80 00 80 00 80 00 80 00 80 00 80 00 80 00，即每个物品都用两位表示，头一位为80

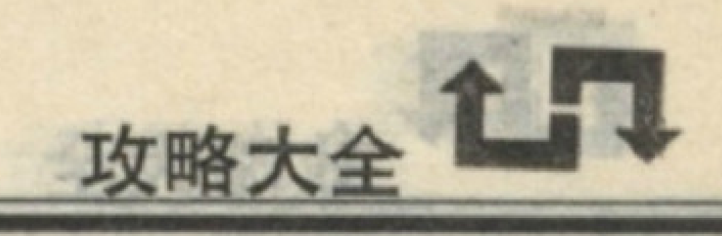
表示没有物品，为00表示有物品，为40表示此物品已被装备；第二位从00到FF表示256种物品。

琉璃之章：转职列表

- 剑士
  - 剑圣（除龙人）
  - 龙剑士（仅限龙人）
  - 英雄（仅限索尔，带有勇者徽章）
- 战士
  - 圣战士
  - 魔战士（带有白金徽章）
- 骑兵
  - 圣骑士
  - 龙骑士（带有飞龙卵）
- 法师
  - 大法师
  - 圣者（带有圣者之戒）
  - 召唤师（仅限悠妮，带有精灵契印）
- 僧侣
  - 祭师
  - 圣者（带有圣者之戒）
- 弓箭手
  - 狙击手
  - 神射手（带有心眼之书）
- 武者
  - 斗士
  - 武圣（带有领悟之书）

绿青之章：出场人物一览

姓名	初期职业	终极装备	终极职业	究极技
索尔	剑士	炎龙剑、黑暗波、雷神服	剑圣	破龙击
		炎龙剑、黑暗波、恶魔鳞甲	英雄	圣光弹、天火、神雷、地裂、再生、传送
悠妮	法师	光之杖、锤枷、天之袍	大法师	炎龙、神雷、地震
		光之杖、锤枷、天之袍	圣者	圣光弹、神恩、传送
		光之杖、锤枷、天之袍	召唤师	炽天使、风妖精、破坏神、暗邪鬼、传送
亚雷斯	骑士	战神戟、龙鳞甲	圣骑士	
		战神戟、龙鳞甲	龙骑士	
盖亚	机兵	冲击手臂、特殊装甲	机兵	
哈诺	战士	魔神斧、回旋斧、龙神铠甲	圣战士	
		魔神斧、回旋斧、龙神铠甲	魔战士	再生、防御、解毒
希莉亚	弓兵	风神弓、雷神服	狙击手	
		风神弓、恶魔鳞甲	神射手	
铁诺	剑士	炎龙剑、黑暗波、雷神服	剑圣	炽炎刀
玛琳	僧侣	光之杖、锤枷、天之袍	祭师	神恩、防御、速度、封咒、传送
		光之杖、锤枷、天之袍	圣者	圣光弹、传送
贝克威	弓兵	风神弓、雷神服	狙击手	
		风神弓、恶魔鳞甲	神射手	
凯丽	武者	魔龙爪、武神护甲	斗士	
		魔龙爪、武神护甲	武圣	
洛娜	骑士	战神戟、龙鳞甲	圣骑士	
		战神戟、龙鳞甲	龙骑士	
索菲亚	僧侣	光之杖、锤枷、天之袍	祭师	神恩、防御、速度、封咒
		光之杖、锤枷、天之袍	圣者	圣光弹、传送术、
莱汀	骑士	战神戟、龙鳞甲	圣骑士	
		战神戟、龙鳞甲	龙骑士	
珊	法师	光之杖、锤枷、天之袍	大法师	炎龙、神雷、地震
		光之杖、锤枷、天之袍	圣者	圣光弹、传送
蜜蒂	剑圣	炎龙剑、黑暗波、雷神服	剑圣	音速刃
米亚斯多德	剑士	炎龙剑、黑暗波、雷神服	龙剑士	
哈瓦特	战士	魔神斧、回旋斧、龙神铠甲	圣战士	
		魔神斧、回旋斧、龙神铠甲	魔战士	再生、防御、解毒
赛可邦勒	武者	魔龙爪、武神护甲	斗士	
		魔龙爪、武神护甲	武圣	
凯拉斯	龙剑士	炎龙剑、黑暗波、雷神服	龙剑士	
兰斯洛特	圣骑士	战神戟、龙鳞甲	圣骑士	
约拿	圣者	光之杖、锤枷、天之袍	圣者	圣光弹、传送术、
谢多	忍者	炎龙剑、黑暗波、雷神服	忍者	炎龙、轰雷、地震、速度
达克塞	???	魔龙爪、武神护甲	???	地震、回复、攻击、防御、施毒



巴拿罗西亚	龙剑士	炎龙剑、黑暗波、雷神服	龙剑士	
希而法	祭师	光之杖、锤枷、天之袍	祭师	神恩、防御、速度、封咒
罗兰	神射手	风神弓、恶魔鳞甲	神射手	
莎拉	龙骑士	战神戟、龙鳞甲	龙骑士	
卡里斯	武圣	魔龙爪、武神护甲	武圣	
罗得曼	剑圣	炎龙剑、黑暗波、雷神服	剑圣	凄煌斩
圣寇拉斯	龙剑士	炎龙剑、黑暗波、雷神服	龙剑士	
亚齐梅吉	大法师	光之杖、锤枷、天之袍	大法师	裂地、攻击、施毒、麻痹
渥德	机兵	冲击手臂、特殊装甲	机兵	

注:1. 光之杖、炎龙剑和魔神斧的威力较大,黑暗波、锤枷和回旋斧可攻击两步远。

2. 一共有 32 名战将出场,但只有 31 人加入队伍:前 27 章每章最多有 16 人上场,后 3 章每章最多有 20 人上场。

白银之章:常规武器一览

名称	攻击	命中	距离	附加性能
短剑	10	95%	1	
阔剑	25	85%	1	
长剑	40	90%	1	
巨剑	65	85%	1	
黑暗剑	90	80%	1	准确率 5% 的毒击效果
战士剑	110	90%	1	
巨魔剑	135	90%	1	
斩铁剑	150	120%	1	致命一击机率加 30%
流水剑	240	80%	1	
大地之剑	280	100%	1	
淬毒刀	50	95%	1	准确率 10% 的毒击
盗贼匕首	80	120%	1	
暗杀剑	120	120%	1	
护手刀	150	100%	1	防守力增加 30 点
忍者刀	165	90%	1	致命一击机率增加 5%
刺矛	15	85%	1—2	
骑枪	28	90%	1—2	
长戟	50	85%	1—2	
先锋矛	85	90%	1—2	
斩马刀	120	85%	1—2	
恶魔之矛	150	100%	1—2	准确率 3% 的毒击
黄金之戟	190	90%	1—2	
手斧	20	80%	1	
回旋斧	35	70%	1—2	

名称	攻击	命中	距离	附加性能
战斧	60	90%	1	
战锤	90	85%	1	
巨斧	120	80%	1	
血之锤	145	85%	1	
闪电锤	180	85%	1	用后发出落雷术效果
狂暴之斧	225	100%	1	致命一击机率增加 10%
短弓	12	80%	2—3	
长弓	40	90%	2—4	
黑暗弓	75	85%	2—4	准确率 5% 的毒击
巨弓	110	80%	2—5	
精灵弓	130	100%	2—4	
长棍	8	85%	1	
钉头锤	25	80%	1	
巨锤	60	80%	1	
锤枷	80	80%	1—2	
魔法杖	120	90%	1	用后发出火炎术效果
封咒杖	150	90%	1	用后发出封咒术效果
力之杖	180	90%	1	用后回复 300 点 HP
铁指套	20	100%	1	
铁爪	50	90%	1	
皇帝指环	80	95%	1	
毒爪	100	90%	1	准确率 20% 的毒击
僵尸爪	120	85%	1	准确率 20% 的毒击
碎岩爪	150	90%	1	

婆娑之章:常规护具一览

名称	防御力	闪避率	名称	防御力	闪避率	名称	防御力	闪避率
布衣	2	0	暗杀服	140	5	地狱铠甲	20	－10
旅行装	10	0	环状甲	24	0	长袍	5	－5
精灵披风	80	10	锁子甲	40	－5	法师袍	12	0
皮甲	8	0	鳞甲	56	－8	僧侣袍	32	0
硬皮甲	15	0	连环钢甲	72	－10	祭司袍	60	5
魔法皮甲	48	5	合金锁甲	88	－12	圣僧袍	92	10
盗贼之衣	64	2	铠甲	120	－10	武道服	10	5
忍者装	80	5	银铠甲	136	0	武门装	28	0
潜行服	96	5	魔法铠甲	160	－5	斗士服	55	0
神秘装	112	5	重铠甲	192	－25			

天空之章:特别道具一览

名称	功用	名称	功用	名称	功用
红宝石	卖钱	火之眼	加攻击力	光束炮	可使用,攻击敌人
绿宝石	卖钱	风精之羽	+1 最大移动力	龙神剑	可使用,攻击敌人
蓝宝石	卖钱	力量药水	+9 最大攻击力	光之斧	可使用,回复系法术
钻石	卖钱	速度药水	+7 最大速度值	光之杖	可使用,回复系法术
星之眼	加命中率和闪避力	耐力药水	+9 最大防御力	雷神鞭	可使用,雷电系法术
光之眼	加生命力	生命之实	+20 最大生命力	炎龙剑	可使用,火炎系法术
暗之眼	麻痹术	魔力水晶	+20 最大魔法力		
冰之眼	加防御力	风神弓	可使用,攻击敌人		

末视之章:常规法术一览

名称	种类	攻击力	命中率	距离	范围	所需法力	备注
火炎术	火焰	50	90%	5	0	2	
裂焰术	火焰	120	90%	5	0	6	
炎龙术	火焰	220	90%	5	1	20	
天火术	火焰	500	85%	5	1	42	
电击术	电击	40	85%	4	1	4	
落雷术	电击	100	80%	4	1	15	
轰雷术	电击	200	80%	4	2	30	
神雷术	电击	450	80%	4	2	60	
碎岩术	大地	80	95%	0	5	18	对会飞的敌人无效
地震术	大地	160	90%	0	7	45	对会飞的敌人无效
裂地术	大地	340	90%	0	9	80	对会飞的敌人无效
圣光弹	神圣	440	100%	8	0	24	
咒杀术	咒杀	999	50%	3	0	30	
治疗术	回复	70	100%	4	0	3	
回复术	回复	140	100%	4	1	10	
再生术	回复	250	100%	5	2	20	
神恩术	回复	500	100%	5	3	40	
魔刃术	战术	——	100%	4	2	5	使受术者功击力提升 1/10
魔铠术	战术	——	100%	4	2	5	使受术者防守力提升 1/10
风行术	战术	——	100%	4	2	8	使受术者速度增加 15 点
解毒术	战术	——	100%	4	2	5	治愈中毒状态
去麻术	战术	——	100%	4	2	5	治愈麻痹状态
封咒术	战术	——	50%	4	2	8	使敌人 2－4 回合无法施法
毒击术	战术	10	50%	4	2	8	使敌人中毒 2－4 回合
麻痹术	战术	10	50%	4	2	10	使敌人 2－4 回合无法动弹

黄金之章:秘密商店

在下列章节的对应地点按对应组合键可移动到秘密商店,里面有强力武器和稀有宝物出售。

章数	地点	按键	章数	地点	按键	章数	地点	按键
1	酒店	SHIFT+F1	11	酒店	CTRL+F1	21	酒店	ALT+F1
2	武器店	CTRL+F2	12	武器店	ALT+F2	22	没有村镇	
3	出口	ALT+F3	13	出口	SHIFT+F3	23	没有村镇	
4	道具店	SHIFT+F4	14	道具店	CTRL+F4	24	没有村镇	
5	教会	CTRL+F5	15	教会	ALT+F5	25	教会	SHIFT+F2
6	酒店	ALT+F6	16	酒店	SHIFT+F5	26	酒店	CTRL+F6
7	武器店	SHIFT+F7	17	武器店	CTRL+F7	27	没有村镇	
8	出口	CTRL+F8	18	出口	ALT+F8	28	没有村镇	
9	道具店	ALT+F9	19	道具店	SHIFT+F9	29	没有村镇	
10	教会	SHIFT+F10	20	教会	CTRL+F10	30	没有村镇	



载体	软碟	系统	DOS	语种	中文	类型	战略角色扮演

《三国志英杰传》是KOEI出品的一个集战略模拟与角色扮演于一身的上乘之作。其故事与"三国"原著颇有关联，而且免去了繁琐的练兵、种田，并提供64种道具及30余种策略，让玩者在战场上杀得淋漓尽致。在音效音乐方面，作为一个容量不大的游戏，也颇为不俗。在操作方面完全支持鼠标，简便易行。

群雄起兵讨伐董卓

汜水关之战　一开始便可过桥，占领村庄，逐一将敌人引过来，再消灭，然后再占据恢复力较高的鹿砦消灭敌人余部，最后只须派关羽单挑华雄便可。



虎牢关之战　先占领村庄，引来魏续，再占领第二个村庄，逐步推进打跑剩下的人，用张飞单挑吕布。

界桥之战

简雍来投奔，公孙瓒也派使者来求援。刘备去北平买些道具便可出兵。出城有两条路可走：若走信都城，可收下潘官，张飞可单挑淳于环；若去界桥，可走巨鹿(此路皆为荒地，马队行军不易，敌人多且强，最好不走此道。若走应占领村庄把来敌与敌援兵干掉，刘备速去鹿砦为上策。张飞可单挑颜良，将其打跑并提升等级)或选清河走广川。

广川之战　要沿河推进，敌人的落石计杀伤力太强，最后派关羽打逢纪(可收韩英、郭适两员上将)。

界桥之战　此战唯一胜道便是配合赵云向前冲，不要顾及伤亡。抢先杀掉敌人弓手，抢占中部的鹿砦是整个战役的关键。张飞可以单挑文丑。

支援北海·徐州

曹操父亲被陶谦部将所杀，曹操大怒兵发徐州，陶谦派糜竺向刘备求援。刘备先动身去北平向公孙瓒借来赵云，路遇毛贼管亥打北海城，众人拔刀相助。

北海之战　此战是提升等级的好场所。不要优先给赵云提升等级，因为打到徐州后赵云便会回北平，他再次加入时等级会很高的。

徐州之战　若不让张飞去当说客，便要与曹操开仗。笔者建议派张飞去当说客为上策。

小沛之战　因为吕布偷袭陈留，曹操罢兵。徐州城中，陶谦赠与刘备一对雌雄剑，并请刘备驻守小沛，孙乾也加入刘备阵营。到达小沛后，赵云便回北平。

饿虎吕布来访

彭城之战　用刘备可收服赵何。

夏丘之战　不要站在山脚下，防敌使落石计，最后刘备收服董梁。

泰山之战　此番在山道作战，注意不要让队员进入荒地，要占领村庄逐一引出敌人消灭。刘备可收服李明。

回到小沛，百姓为感激刘备平定山贼，特送来500金、弓术指南书和浊流书。不久，徐州来特使说陶谦生病，让刘备等人速回徐州。陶谦将徐州让与刘备，并得糜竺、糜芳相助。不久，吕布来投靠，刘备出于恻隐之心

让其驻扎在小沛。"皇上"来了诏旨命刘备征讨袁术，刘备明知是计也只得照办，果然袁术使反间计，让吕布占领徐州断了刘备的后路。

淮南之战　迅速过长桥到另一端的村庄，让孙乾断后守于桥中，用援助计拖延时间。刘备迅速向西北角的鹿砦撤退，众人力战纪灵护送刘备。最好刘备多带恢复品，如豆、麦、伤药等等。

讨伐吕布之战

曹操决定征讨吕布，首先夺下小沛(蜀军可打夏丘也可打彭城)。

若打夏丘径直往前杀，速战速决，否则敌人在后路会安排三个奇袭队。

下邳之战　刘备与吕布手下三将逐一交战，使三将投降放下吊桥，最好先击破魏继阵营(在此刘备可连升三级)。

徐州攻防战

汉献帝暗授玉带诏与刘备。在同曹操煮酒论英雄后，假说打袁术脱身(不可把玉带给曹操，只能让他看看)。但不久便被发现，曹操起兵来打刘备。

广陵之战　把敌人移动力高的骑士引出干掉，再全力打敌人的连弩兵，然后逐一消灭长兵。张飞单挑纪灵得三尖刀。

徐州之战　先迅速解决山口的敌人，然后穿过森林，把守桥的敌人引过桥杀之，接着杀到徐州城前，干掉车胄(此关刘备最好有赤兔马，加大移动力)。先将大部队移到西南角的村庄周围，然后再进城。这时曹操亲率大军赶到。

官渡之战

刘备到邺城投奔袁绍，不久得知关羽、张飞的下落，托辞去汝南拒曹便离开邺城，但遭到郭图、张辽的追杀(在袁绍两次质问时，只须分别回答：1. 那不是关羽；2. 是曹操之计)。

袁州之战　迅速向下撤退，众人顶住山下敌人并打开一个缺口，让刘备迅速到达鹿砦(刘备最好有赤兔马)。

古城之战　全体下移打掉守桥山贼后，迅速过桥。赵云居中，两名长兵或恶贼辅攻，孙乾在赵云后补给，余部迅速解决守寨二贼。

颖川之战　此役比较容易，但不要贪功冒进，否则将会损兵折将。

若去襄阳，可以不打仗，白赚刘表2000金。

若去汝南，在集会所见过赵云后，要与曹仁交战。全体右移，痛击徐晃。此时，刘僻手下两将会挡住曹仁大军很久。待解决徐晃后攻击曹仁，可全歼敌人。另一个方法是兵分两路，刘备带三人下移过桥打掉曹纯等四人(刘备所带之人必须是步兵，因要穿过一片树林，马队无法前进)，然后直奔鹿砦。余部移到桥头牵制住曹仁兵马(大战之后又收了刘僻)。

隐伏新野

刘备逃到襄阳后，帮刘表守新野，在城中得到名士伊籍。与刘封在襄阳城四处走走，可得很多情报。

江夏之战　沿上层走，先解决右面敌人，再收拾左面之敌。然后便可挥军南下打敌营寨。不过敌寨建于荒地，敌人又会使落石之类的计策，所以应注意及时恢复。最后，让张飞挑陈孙，再让赵云战张武可得的卢马。

南阳之战　依照徐庶之计，用赵云、张飞分别干掉吕旷、吕翔，然后分兵向敌两翼后寨移动(多带弓兵)。接着从正门攻击，将敌人引到前寨。两翼部队飞速打入寨中直取曹仁，可破"八门金锁阵"。

诸葛孔明下山

刘备第三次访孔明。在与孔明对答时只须按如下顺序可得到孔明：1. 听说；2. 说服；3. 发问；4. 听说；5. 发问；6. 哭泣。

曹操南征

博望坡之战　火烧博望后，让大家躲入寨中，



让赵云引夏侯惇入峪，便万事OK。此时，刘表已死，蔡瑁投降曹操，曹操亲统大军来攻新野。是逃往江夏还是攻打襄阳?

长坂坡Ⅰ之战　在森林两侧要路安插一将，各配给一个会恢复的人。森林正中布满长兵，长兵两侧或背后安排弓手。刘备带领民众迅速退到东南村。若兵力不够，只须守住森林上侧的道路。

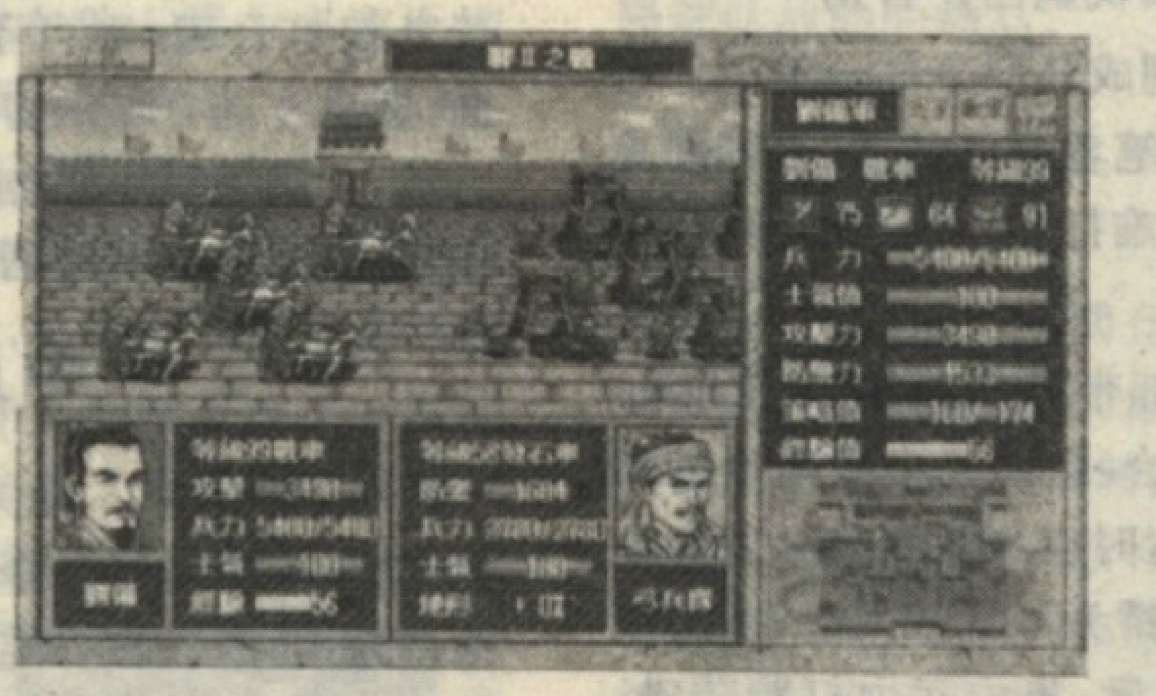
长坂坡Ⅰ之战 迅速过桥，在上方的桥和第一个村庄处，各派两将把守，另外派两名会恢复的将领。要优先守桥，确保民众安全到达。若支持不住，刘备可将的卢马让与一民众以求最后胜利。

荆州南部征服战

逃离长坂坡来到江夏，在赤壁大败曹操后，孙刘在荆州展开了一场争夺战。

江陵之战 迅速过桥，用两至三路兵马攻城，争取在八回合内解决战斗。若攻城战事遭到延迟，就只好死守东门、南门，直到周瑜粮尽退兵。也可从南门出奇兵，解决那里的吴军直取周瑜。此关重点在于是否可以死守东门（赵云可单挑甘宁）。

在占领江陵后，刘备去江夏可收服马良、马谡两员上将。之后便要统一荆州全境，是先打桂阳、零陵还是武陵？



若打桂阳，先打掉敌先头部队，再调兵对付从右面小路杀到的异族援兵，然后向敌城池靠近，可收赵范。

若打零陵，先向左移动，消灭邢道荣所带领的伏兵，再到上方森林中进行一场歼灭战。在没打掉刘贤的情况下，可以说服刘度来降（此关应多带步兵）。

若打武陵，上山道解决右上方的投石车，再集中兵力消灭右下方的山贼。然后向敌人大寨逐步推进，直至刘备与鞠义交上锋。

长沙之战 可分兵打敌军两营，然后向长沙城推进。最后让关羽与黄忠打一阵，便可通过。这里敌人士气普遍偏低，能否成功的施展牵制计便成了重点中的重点。在进入长沙城后可收服魏延和黄忠两上将。

荆州所有权的纠纷

公安之战 建议迅速占领四个鹿砦，否则与周瑜交兵后，吴军后援马上赶到，那时兵力、等级悬殊，不容易打。打退吴兵后，在襄阳集会所中可找到蒋琬，在江夏酒店中可找到费祎，在江陵又得庞统！不久，张松、法正也加入刘备麾下，并领刘备入川。

益州攻略战

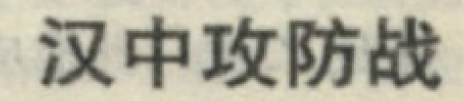
雒Ⅰ之战 打败刘贵后，会因粮尽而退回涪城。所以，这一战保护庞统是重点。庞统最好退到底边，另三人将其“包起来”使尽量少受打击，或者众人掩护庞统西撤。主动出击但要尽量挡住敌人，使庞统安全脱身，杀掉张任及其弓手是保护庞统的安全措施之一。

雒Ⅱ之战 最好沿大路前进，一路上可收服李严、雷铜、费观、吴兰、吴懿五员上将。

葭萌关Ⅰ之战 分别打掉张鲁两翼的攻击部队，派张飞候在底边，马超出现便与其单挑，可以退去敌五支马队。然后屯兵城内两侧，使用声东击西之计，将敌人投石车引到一边，再全力打击张鲁（此战结束后，诸葛孔明会把马超、马岱拉拢过来）。

此时，让马超去打成都，可以兵不血刃拿下此城，并得宝马黄爪飞龙；否则便要进行一场决斗。

成都之战 众将紧紧围绕刘备，刘备打哪儿，众将就攻哪儿。可收服吴班、黄权、孟达、霍峻、陈式五员大将（最好多派些步兵，从中间森林突入敌人外寨）。



汉中攻防战

瓦口关Ⅰ之战 全军向右下方全力击退伏兵，再回头来猛击张郃。

瓦口关Ⅱ之战 迅速占领中心岛（有宝物！），以此为基地攻击张郃，但要把左面敌人引到下面，防止他们支援。

葭萌关Ⅱ之战 分兵两路冲入敌寨，先干掉投石车，再逐一解决剩下的敌人。另外迅速解决敌三支伏兵也是确保大家安全的保障。多带些投石车可以远距杀伤敌人，并有力地配合攻击。

天荡山之战 全部下移到村庄，先把进攻之敌打发掉（一共两批）。然后迅速过桥向前面村庄挺进，重伤夏侯渊的七支援兵。稍加整顿后，向天荡山总寨进发。把敌人逐一引出歼之，最后打跑徐晃。刘备在王平身边一站，便可收服王平。

定军山之战 全军过桥与敌争夺村庄（应多带步兵）。夺下村庄后，立刻进入森林与敌骑兵周旋，找空逐一歼灭。黄忠可以单挑夏侯渊将其杀死。刘备也可收服王平（天荡山、定军山可以选一个去打，之后可攻打汉水）。

汉水之战 以小部分兵力吸引住右面桥附近的敌人，大队人马从桥上杀过去，要速战速决。然后直奔敌大营，在曹彰赶来援助前干掉曹洪。

阳平关之战 此战应多带些防御力高的战车。

先隐藏在森林深处使敌人的步兵、弓手与马队脱离，在森林中歼灭之。然后出森林占据村庄，集中兵力逐一消灭敌人攻击力较高的马队。稍加整顿便可过桥击溃剩余敌人，直取曹孟德(要时刻注重司马懿，及早干掉此人)。

蜀汉建国

麦之战　此战关羽只有一条生路。在打公安之战时，最好用剑术指南书将其改为短兵，再提升为长兵，最后给他准备一辆步兵车。战时关羽先一头扎入森林，然后提升为战车，接着贴着最上面树林向鹿砦狂奔，便可逃离险境。不久，诸葛谨来讲和，若刘备同意便可获得孙子兵法。然后联吴共伐魏国。否则……

西陵之战　将敌人分割成几部分逐一消灭。打赢后，诸葛谨又来要求结盟。笔者建议结盟，否则便是有名的陆逊火烧连营。此阵太难打！接受结盟还可得到吴子兵法。

彝陵之战　此战应全部带有恢复能力的士兵，而且要备齐药品。战役一开始，蜀军便中了陆逊的火计，兵力减 3/4，士气减 1/2，这时应火速恢复兵力和士气。夺下中间的阔桥，并守住桥头不让敌人过桥，南岸士兵向陆逊猛扑，消灭其手下后，集中兵力打跑陆逊。即使这样蜀军的获胜可能也很小，全在于每步行动的站位。

夺回荆州

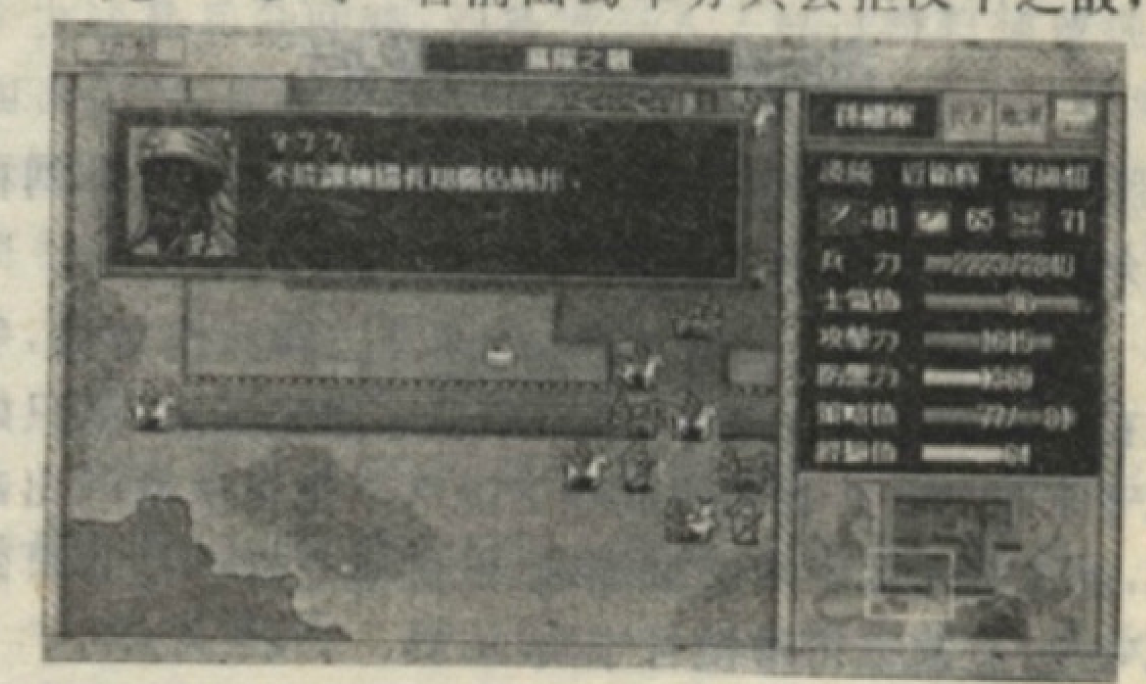
襄阳之战　用投石车远攻，战车与武术家辅攻，解除掉守门的四架投石车(也可先让吴军冲杀，蜀军以逸待劳，待两败俱伤后，再攻入城内)。然后再对付右侧杀来的曹军援兵。在全体恢复过来后，冲入城中(先干掉敌人投石车)。从左侧打开缺口，绕到敌守卫身后攻击。最后稍加休整直冲曹仁(若关羽不死，只须替他扫清路上的敌人，他会单挑曹仁并将其斩首)。注意离陆逊近些将会多次免费恢复兵力(接下来便要打南郡或新野)。

若打南郡，建议占领鹿砦，向右占领一个鹿砦，然后消灭来犯之敌。在十个回合后，中了徐晃水计。恢复一下便可过桥杀敌，直至占领北面鹿砦(之后徐盛、丁奉加入)。

若打新野，应避开右面守桥的投石车，从下面的桥杀出，扫清外围的敌人直扑新野。从西面和南面一齐进攻，也可一方佯攻吸引敌人兵力，另一方迅速攻破城门(之后徐盛、丁奉加入)。

宛Ⅰ之战　此关应多带投石车、战车，不要带骑兵。先躲入森林，与敌周旋，最后消灭敌骑兵。这里也是提升等级的好地方。

宛Ⅱ之战　若前面蜀军分兵去拒汉中之敌，并



请孙权打合肥，则可不打宛Ⅰ之战，张辽也不会来援助。解决左路守城的曹军，分一路士兵吸引右边与内城之敌，大队人马由左侧狭道直取夏侯惇(若关羽未死，在第 30 回合左右关羽将刀斩夏侯惇)。

中原决死战

陈仓之战　此关要注意集中兵力，逐步推进。马超、赵云不可能穿过森林，只得从上面的桥杀过去。在推进途中，赵云在姜维身边休息一下便可收服他(只有向汉中派兵守卫才打此战)。

长安之战　强攻城门(有时也可引出敌人)，入城后，向右下的要塞攻击，赵云站在徐庶身边便可收服他。然后挥师直扑内城大门(注意上方的张郃)。进入内城十分艰难，曹军两架投石车凭借掩体攻击蜀军。只得迅速入城上移，绕过掩体消灭敌投石车。

许昌Ⅱ之战　要顾及投石车的攻击范围，待第一轮调动就绪后，从第二回合起向城门口的战车发动攻势，要速战速决，然后消灭敌人的投石车。在往里冲杀时，也必须注意敌投石车的攻击范围，守城的敌人不足为虑。最好战前多带些投石车，人员配齐药品。在攻城门时，战车也可使用火龙之计远距攻击敌人(此役黄忠、严颜牺牲！)。

洛阳之战　(没派兵守汉中时才有)向右边城门包抄，吸引开一部分投石车，大军从正门猛攻。进入城后，小心敌人的投石车，抢先杀之，余者耐心歼灭。

许昌Ⅰ之战　(只在没派兵守汉中时进行)坚持逐一诱敌出击，然后集中兵力围剿。

蜀魏最后决战

邺Ⅰ之战　(在激战前最好给参加这场大战的

将士买齐药品，不要再吝啬金钱！）如果带有骑兵，可向两侧桥中的一座前进，切忌分兵攻击，要保存实力以便再打二阵。在桥下成"凹"字型排列，可以安排五个人共击一人。在消灭敌人骑兵后向敌寨门小心挺进，要算好中心地带敌人的移动力，并在桥上端再设一个"反凹"型阵以阻追击之敌。扫清寨前敌人后强攻敌寨门（注意发挥投石车的威力），打开一个缺口直取曹丕。如果没带骑兵，可出奇兵从中心桥冲击，但要留人在森林中吸引敌人两队骑兵（战役是否成功在于此举）。另外尽量多派妖术师与运输队。

邺Ⅱ之战 敌人用火攻使蜀军兵力锐减（敌人也一样），更可恶的是大火将蜀军分为三部分。在这种情况下，应主动向中心地带攻击（要注意边打边恢复）。中间刘备所处之地敌人较多，应在敌人兵力未完全恢复前予以痛击。然后稍加修整后力克张辽，占据鹿砦，打入中心地带。最后合三路之兵猛击司马懿。

邺Ⅲ之战 两侧都要猛攻城口，尤其是左侧。不然，几个回合后曹军又要使火攻，这样会隔断左侧部队的进攻路线。攻克第一道城门，稍加整顿攻击下一城门（最好派智力高的人打头阵，以防敌人使计谋）。此外别无它法，全看各位的运气与前二阵的指挥状况。



建议与经验

1. 注意着重对几个人的升级培养，切不可撒大网，还要多注意吸收新成员。

2. 可以单挑的，尽量单打独斗。这样会使单挑之将快速升级（包括收服的敌将）。

3. 在战争后期要以战车为主力。

4. 战争中切忌单骑冒进，最好算好敌人移动力。然后调两三人之力量集中杀掉一个，使敌人没有还击机会。

5. 每进一城要与人谈话，会得到许多信息。

6. 在战争中，注意每一回合前的天气情况，以便选择策略。

7. 要注意不断转职。

8. 在攻击性计谋中，大火龙计十分厉害，可攻击一定范围中的数敌。

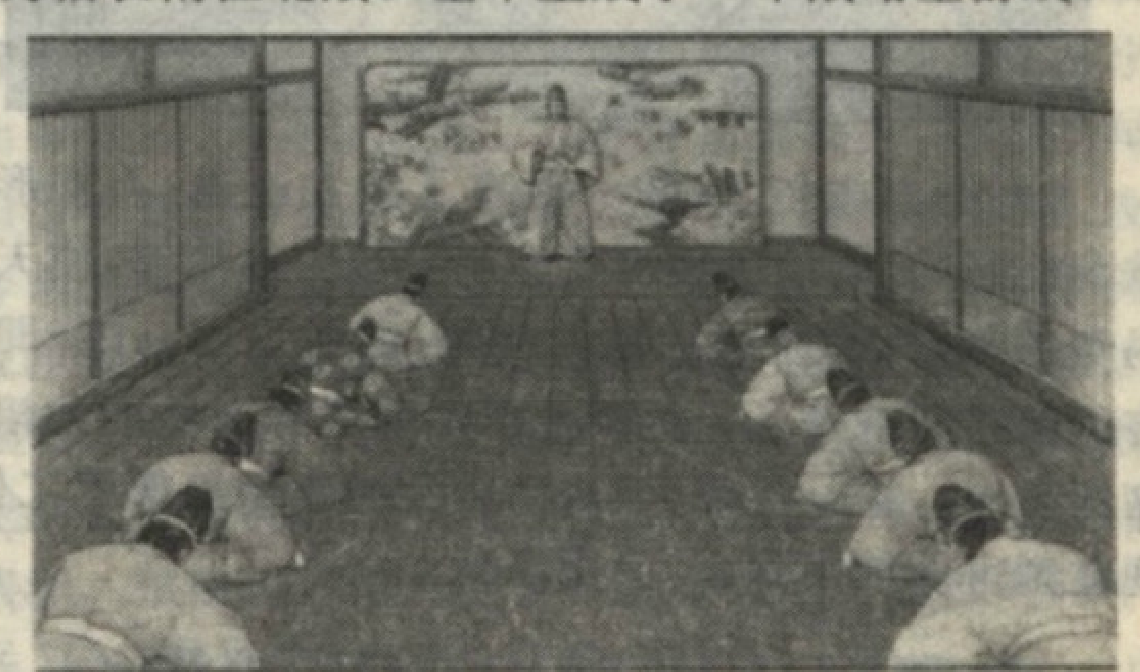
9. 在战斗时，要先杀死敌人弓手（兵力少、辅攻力高），其次是骑手（防御力差，但攻击力高）。

10. 在兵种上，体现着相生相克的原则。骑兵强于步兵，步兵高过弓手，弓手又是骑兵的天敌。

全文至此结束，其间定有不足，望大家见谅！另外还有一条忠告：游戏中的黄金数量不可超过一万两，人物的等级最好不要超过 250 级，否则极易死机。最后祝玩者攻关顺利，招招得胜！

游戏中出现道具的具体使用方法可参见本期的攻关秘技。有些道具是部队转职所用的宝物，有些则是加强部队战略的物品。

（上接 61 页）发动向朝仓的进攻（因为浅井长政的背叛而失败）。忠心耿耿的你将主动要求殿后，只要能逃到美浓国界即可。织田转而讨伐浅井，消灭浅井后，织田信长开始分封城主。若你已是家老以上，会被封为今滨城城主。从这以后，你既可背叛织田自立为王，也可继续为信长南征北战。基本上成了一个战略型游戏。



几点经验

1. 卖粮：高价卖出低价买进后再高价卖出，就能很好地完成任务（不过，只限倒买一轮）。

2. 买枪：去南蛮商馆为上策，十杆枪只卖十贯多一点，只是进不去。少带些钱去京城教会，先捐出所有的现金，然后作奉仕直至体力不支，这时主教就会给你去南蛮商馆的介绍信。

好了，罗罗嗦嗦这么多，就到此为止吧，祝各位玩友能从本文得到一些提示，玩得更好。

太阁立志传Ⅱ

北京·廖剑琦

载体	软碟	系统	DOS/V	语种	日文	类型	战略角色扮演

自年初光荣推出的《太阁立志传》在玩友间引起轰动后，大家就在期盼《太阁立志传》续作的出台。由于本游戏采取 RPG 与 SLG 相结合的手段，使它更具趣味性和耐玩性。



《太阁立志传Ⅱ》较一代有了很大改进：人物形象重新绘制；又增加了很多君主，如伊达、岛津等，使天下局势更复杂；同时增加许多武将，如木下小一郎（即秀吉的弟弟羽柴秀长）、独眼龙伊达政宗等一些能力相当高的名人。在一代中，羽柴秀吉只能在织田部下工作，现在则可向织田辞职，另谋高就。

在原野或城镇中使用的指令

1．侦察　可获得城池或人物的基本情报。若你的外交与乱波能力不高，将只能得到一些非常简单的情报，如敌城池兵将多寡等。

2．交谈　与友好国度的将领交谈，会告诉你行动目的之类的话。若是敌对国度的将领，则可能发生单挑。

3．战斗　当你微服外出时，向别人发起单挑决斗的指令。如果领兵在外，则是攻击指令。

4．情报　包括势力情报、大名情报、米（马）相场（各地的米价或马价）、家中序列（你在整个家族中的地位）、属下情报（直属部下的情报）。

5．机能　游戏环境配置。

进入城池后的指令

1．会面　去拜见某位将领，他可能会告诉你一些有用的东西。每次你都可以送些酒之类的便宜货给他，能提高友好度。

2．就学　只有在自己国度的城池才有。可以向别的将领学习弁舌、筑城和军学。

3．归宅　只有当主人公回到自己居城时才有。属性包括：休息（可以少量恢复体力）、金库（从现金中存入或取出钱）、与妻子交谈（许多事您不会做时，可从这儿得到启示）、看望武者（当自己有直属部下时才有。能改变同行者，对部下进行升职、奖励等）。

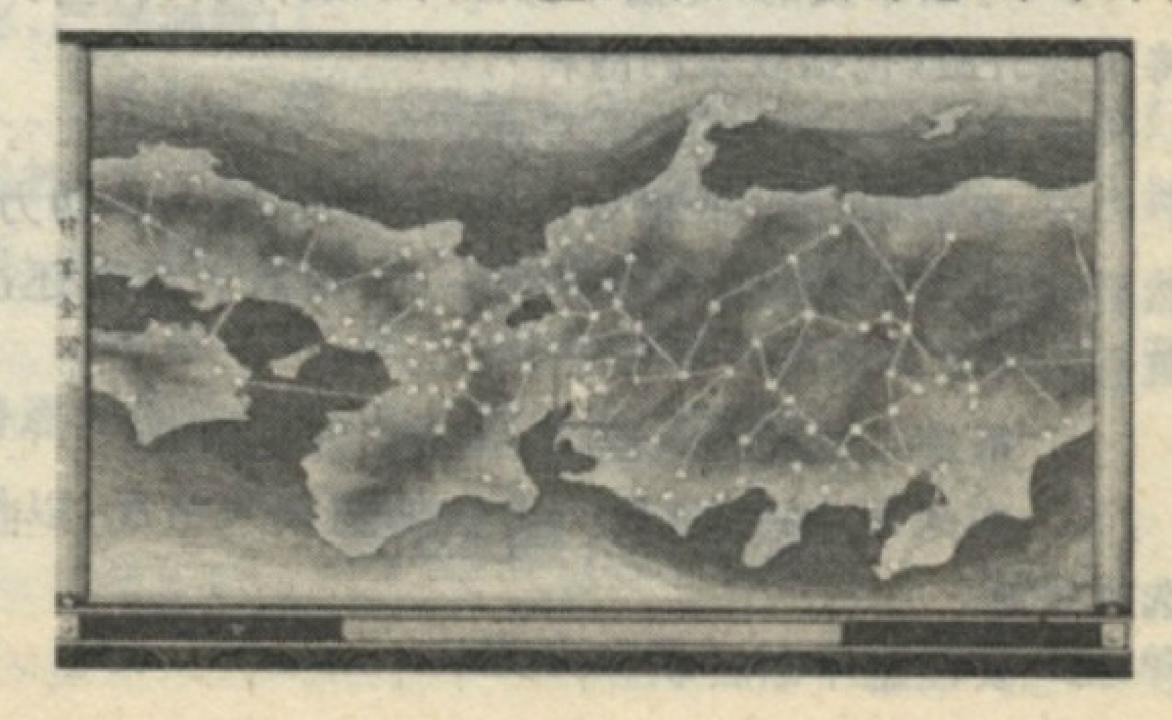
4．谒见　进见主公，只有在自国首都才有。包括进献宝物（可增长信赖度）、听闻（主公的战略意向）、仕事请愿（向主公要求做额外的事）、休暇请愿（向主公请一段假期，可不参加评定）、辞职（请求离开织田信长而成为浪人）。

成为城主后在本城的指令

1．归宅　与进入城池后的指令相类似。

2．会见　与进入城池后的指令相类似。

3．评定　与城中的直属部下开会讨论，命令部将



完成内政命令或出兵发动战争等。

4. 执务　给属下升职、奖励、存取金钱。

5. 改修　提高本城的防御度。

6. 筑城　扩大城堡的规模。

房屋建筑

游戏中，既有三、四间小屋构成的小镇也有热闹繁华的大都市，它们的作用如下：

1. 宿屋　A. 向旅行者打听消息；B. 宿泊，可选择休息几天。

2. 酒场　A. 与客人交谈；B. 与武将交谈；C. 买酒；D. 与老板交谈；E. 服药疗伤。

3. 米屋　可以买卖军粮。

4. 马屋　A. 劳动，可提高骑马能力；B. 买马。

5. 铁铺　A. 劳动，可提高铁炮能力；B. 订购枪支。

6. 迷的屋　A. 破坏工作的依赖；B. 城池的情报；C. 乱波能力学习。

7. 商家　A. 买卖宝物；B. 米相场的听闻；C. 运用能力的学习；D. 铁炮的购买。

8. 南蛮商馆　A. 宝物的买卖；B. 铁炮的购买。

9. 画室　A. 鉴定宝物；B. 请人画画。

10. 茶室　A. 茶具的买卖；B. 学习茶道。

11. 寺院　A. 学习礼法能力；B. 听别人说法，可提高内政和统率能力；C. 听闻大名的情报。

12. 教会　A. 听闻大名的外交关系；B. 捐款；C. 奉仕活动，提高外交力和魅力。

13. 剑道场　A. 提高剑技；B. 提高剑术。

历史事件

游戏最重要的特色是在符合特定的条件下，会发生一些相应的历史事件，大致有：

1. 墨俣筑城　当织田信长向齐藤家发动进攻，会要求在墨俣筑城作为进攻美浓的桥头堡。

2. 三请竹中半兵卫　墨俣筑城后立即出去，到齐藤家登用竹中（此人是秀吉赖以夺取天下的军师）。

3. 织田移都稻叶山城　织田信长消灭齐滕后，宣布与浅井长政联姻，移居稻叶山城，并改名为岐阜城。

4. 重立征夷大将军　在织田消灭六角家后，攻下三好的二条城，还给足利义辉，重新创建征夷大将军。

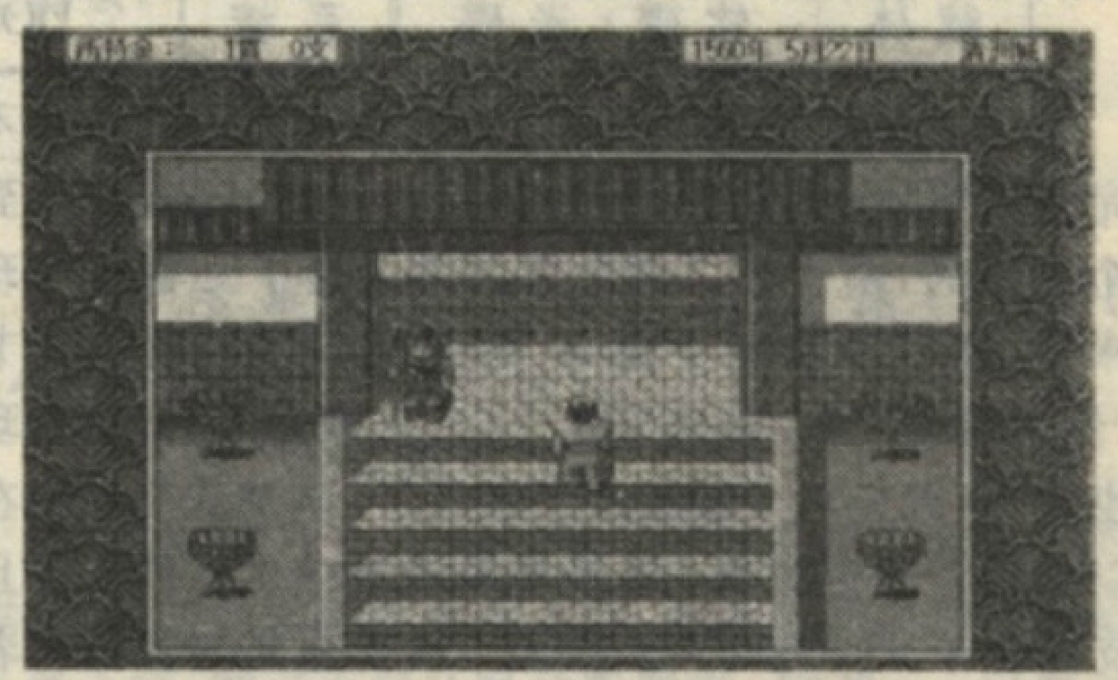
5. 金崎殿后　织田信长和宿敌朝仓争战。朝仓的盟友、信长的妹夫浅井长政背叛了织田，木下藤吉郎主动要求殿后撤网。

6. 明智光秀弑主　当羽柴秀吉成为但路播磨国主，发动向中国霸主毛利的战争时，织田信长在本能寺被明智光秀杀害。

基本攻略

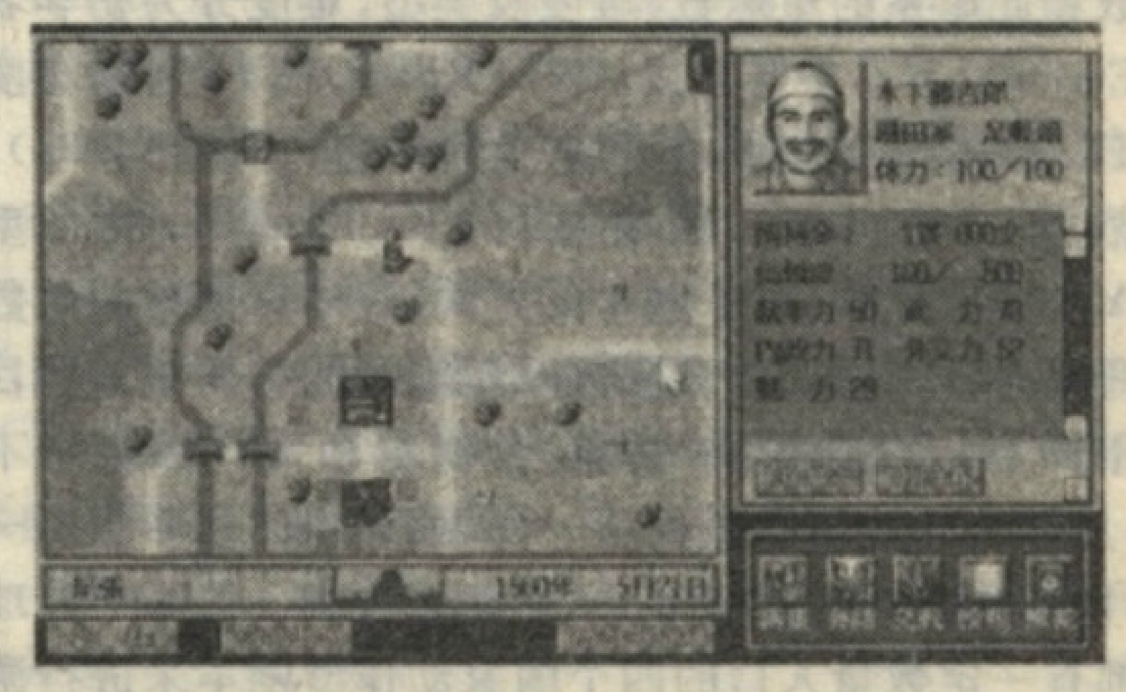
游戏开始，主人公不过是织田部下的一名足轻头。能力低下，不受人重用。这时应该多多学习，用“劳动”来提高自己的技能。每月一至五日，必须回织田的居城参加评定，并完成好织田信长下达的任务。这样才能提高信赖度，提升官职。

游戏从5月20日开始，主人公可去青州的马店干



活，既可提高马术，又可赚些零花钱。到六月一日评定大会，织田会下达一些如买马、铁炮改修之类的任务。但由于你的身份太低，只能去卖米，而且会有人跟您竞争（胜利者可获200点信赖度）。领了任务，马上回家取出存款，去京城找商人问各地米价，去价格最高的地方卖出即可。一般都能获胜。等你身份提高后，就可以向织田信长提出干别的活，如买马等等。国力提高后，攻下今川的鸣海城就向齐藤进军。这时织田信长让柴田胜家出建墨俣城失败，你就主动请缨，去青州町找豪杰蜂须贺小六（即一代中的蜂须贺正胜）帮忙，只需打败来犯的长井道利军团就大功告成。回到青州，得到织田的表彰。很快织田信长就会召你去登用齐藤家的竹中半兵卫，三请竹中，他才会依附于你。

消灭齐藤后，织田信长移居稻叶山城。消灭北田和



六角后，向三好家攻夺二条城还给足利义辉。这时明智光秀来投靠织田信长。随后织田信长 （下转59页）

星际大争霸

STAR REACH

北京·陈宇 潭彬

载体	软碟·光碟	系统	DOS	语种	英文	类型	战略

这个游戏操作起来很象《沙丘魔堡Ⅱ》,然而却不是完全效仿《沙丘魔堡Ⅱ》,它有自己的特点。我刚拿到这个游戏时,由于不了解它的内容,费了一番力气玩出来后,竟以为是象小蜜蜂、麻鹰机一样的射击类节目。然而玩通之后,就连我这个《沙丘魔堡Ⅱ》的忠实玩家也放下《沙丘》,大玩起这个游戏了。该游戏好就好在可以两个人进行对战(这是此类游戏中少有的),并且两支以上军队对战时可以同盟,使得总是与我们对着干的电脑成为我们忠实的朋友(同盟后,可以占领电脑的星球,但电脑决不会向你发起进攻)。但它与《沙丘魔堡Ⅱ》相比,缺乏情节性,若能连起来玩就更好了。

一、故事梗概

在23世纪,7个来自不同星球的代表到一起讨论关于星系未来的归属问题。然而一番唇枪舌剑后,谈判破裂了。于是经过20年的积极准备后,战争全面爆发,玩家将扮演其中的一个或两个统治者,通过战争征服其它国家,占领整个星系,成为宇宙的霸主(大多数模拟游戏都是这样)。

二、要 点

在游戏主选单中您可以从右下方的方框中选择人物,右上方选择剧本。剧本栏中写有本游戏中的最大玩家数和此星系的星球数、难度及类型。难度分为初学者(BEGINNER)、中等难度(INTERMEDIATE)、高难度(ADVANCED)三种;类型分为训练型(TRAINING)、激烈型(ACTION)、策略型(STRATEGY)、混合型(HYBRID)四种。由于剧本的不同,战斗时星球的总数和开始时参加游戏的玩家数及玩家所拥有的星球数目将不同,每个星球的矿物量、食物量和人口数也将不同,星球上的建筑数量也不一样。如果想使战斗激烈一些,则应选择星球数量适中、矿物量较多,且每个星球上都有一定数量人口的四个国家动作型剧本来进行游戏。然而若想打持久战,则可选择星球较多、各星球能源量较少的剧本。但最好不要与电脑耗得太久,否则,电脑的主星上空将布满用来保卫自己星球的战斗机,使你无法占领这个星球,并将会在电脑的强大攻势下垮台,使得长期的努力丧失殆尽。选好剧本后,便可以进入人物选项。

游戏可以两个人同时进行,最多可有两个玩家和两个电脑共四支部队进行战斗。如果用机械手指向人物画像并按下确定键会出现人物选单,在里面可以设定操纵方式是键盘还是电脑,还可以设定玩家和电脑的指挥部是在飞船(SHIP)上还是在主星上。在主星上用无线电、雷达(PHANTOM)控制;飞船上,则玩家可以亲自参加战斗。这艘指挥船战斗力可不低,在对付轻型战斗机等攻击力低的飞机轻而易举,而对稍微厉害点的就没有办法了。注意飞船有油料限制,当飞船没油时将自毁,并且当飞船被敌军战斗机封在主星时,就算你别的星球有大队人马也不行,只好坐以待毙。雷达型可避免这一点,但在自己没有战斗机或防御卫星时,只好看着敌机在自己星球上空肆虐了。共有七种星球的星人可供选择(还有两个隐藏的集团),地球人当然是这七种人中"荣幸"的一员。右下方框中可以键入玩家的名字(英文)。若想同盟,则两人选择同样的人物。

进入游戏后,如果是单人游戏,则在大屏幕上操纵;如果是两个人,则分左右两个小屏幕分别进行。游戏主选单有九个选项:

1. 观看当前所在星球的情况(PLANET INFO)

和平时期,选择这一项可以看到星球上忙碌的建设景象;当星球受到攻击时,则可以看到星球的损失情况,被打中的建筑物轻则起火,重则化为一片废墟。根据情况修理或拆除。

2. 武器制造(PRODUCTION)

武器种类包括战斗机、航空母舰、修理机、侦察机、防御卫星。

战斗机分五种：

(1)轻型战斗机(LIGHT FIGHTER) 配备小型激光器，攻击力不低，价格便宜，是不使用秘技时的首选攻击机。

(2)毁灭者战斗机(DESTROYER) 正如它的名字一样，炸掉敌人飞船是它的主要任务。用它来对付敌军的指挥飞船轻而易举。然而要想建造它，科技力要达到等级二才行。

(3)导弹发射机(M－LAUNCHER) 配备导弹发射器，火力强劲，但在攻击时最好不要距敌人太近，否则将无法发挥远距离攻击的优势。科技力需达二级才能制造。

(4)海盗船(PIRATE SHIP) 配备重型激光器，别看火力挺猛，攻击力却不高，因为它的主要任务并不是去炸毁敌人的飞船，而是要通过强大的能量使敌军驾驶员投降，让敌机成为我方战机，真不愧为海盗。要建造它科技力需达等级三。

(5)星球轰炸机(PLANET BOMBER) 配备空投炸弹，主要任务是向敌人星球空投炸弹，炸毁星球设施(这招够损的)。它不具备空对空武器，不能向其它飞行器发动攻击，因此每次派它出去都一定要派护卫的飞船，否则飞出去就是送死。要建造它，科技力需达等级三。

航空母舰分两种：

(1)普通航空母舰(TROOP CARRIER) 不携带武器，主要任务是向中立星球或敌军防备较弱的星球运送小分队(TROOP)并占领这个星球。

(2)抢夺者航空母舰(MARAUDER) 配备导弹发射器，攻击力与导弹发射机相同，主要任务与普通形航空母舰相同。但它可以突破敌军密集的封锁，长驱直入，进入敌军的星球。建造它，科技力需达等级三。

注：①这两种航母需要集满一支小分队以上才能制造。

②中立星球只要派一架即可占领，星球属于敌军时，需要一架以上才能占领。

修理机(REPAIR SHIP) 主要任务是补充我方飞船的燃料和对飞船进行修理，补充飞机防御力。

侦察机(SCOUT) 主要任务是对敌军进行侦察。但容易被发现和击毁。

防御卫星(SATELLITE) 配备小型激光器，将对所在星球进行环绕飞行，自动对靠近的敌军进行攻击，是比较好的防御武器。每个星球最多只能拥有四颗卫星。

当选好所要制造的战斗机、修理机或侦察机后又会有四个选项：

(1) 沿指定路线移动到指定位置并停留在那里。

(2) 沿指定路线移动到指定位置并沿指定路线进行环绕飞行。

(3) 存入自己其它星球的机库等候调用。

(4) 存入本星球机库等候调用。

在移动过程中，如果战斗机遇到敌军，则会向敌军发起攻击，将敌军全部消灭后才会继续前进。

当选好所要制造的航空母舰或星球轰炸机后有三个选项：

(1) 移动到指定星球，攻击它或占领它。

(2) 存入自己其它星球的机库等候调用。

(3) 存入本星球机库等候调用。

3. 修建星球上的基地设施(PLANETARY IMPROVEMENTS)

可修建七种设施：

(1)总部(HEADQUARTERS) 这是最重要的设施，总部所在的星球便是主星。若是总部被炸毁或是主星被占领，则这支部队将全军覆没。因此，一定要动用大部分防御部队来保卫主星，使总部不遭到敌军的破坏；当主星受到敌军大部队围困时，可以在自己其它星球上再建造一个总部，来个金蝉脱壳，把总部转移到安全的星球上。在保卫自己总部的同时，如想速战速决，则可派主力部队攻击敌军主星，占领它或破坏掉它的总部。

(2)兵工厂(FACTORY) 建造后，就可在此星球上制造飞船。科技力由兵工厂的数量决定，一座为一级，两座为两级，每个星球最多可以拥有三座兵工厂，因此科技力最高为三级。然而，如果星球上的人口为0，那么，即使建造了工厂也不能制造飞船，工厂成了摆设。

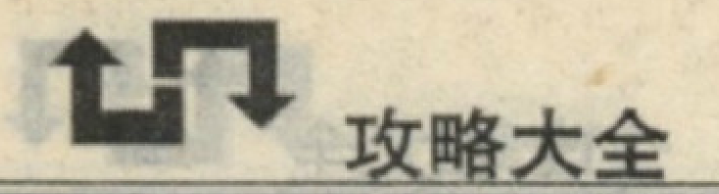
(3)机场(SPACEPORT) 建造后，可以将飞船停放在机库里待命。每个星球最多有一个机场，每个机场最多可停放八艘飞船。

(4)防御工事(DEFENSE) 可以保护星球上的星人在星球受到攻击时不遭到伤害。

(5)生物圈(BIOSPHERE) 星人居住的地方，对于无人星球，只有建造生物圈后，才能向星球上运送星人。如果没有它，则运来的星人都将死亡。每个星球最多可拥有三座生物圈。

(6)矿床(STRIP MINE) 星球上的矿物。每个星球最多可拥有四座。

(7)水利(HYDROPONICS) 种植各种作物，用来补充星球上的食物。如果食物短缺，则人口减少，当



人口数为0时，只有从别的星球向该星球调运星人，才能维持这个星球的飞船制造。

4. 拆除星球上的基地设施(DESTROY STRUCTURE)

当钱财和矿物不够用时，可以拆除星球上暂时不用的建筑物。拆完后便能得到一定的赔偿，可用这些钱和矿物干其它的事。

5. 修理星球上的基地设施(REPAIR STRUCTURE)

当星球受到攻击，建筑物被损坏时，需要花钱和矿物进行修理。别的可以不修，总部可是一定要修的，要知道，总部一旦被毁，那就完了。

6. 地图(MAP)

从这里可以看到各军队的星球拥有情况以及我方飞船的分布情况。当选定我方飞机后，还可以看到它的战斗情况。

7. 星球经济状况(PLANET ECONOMY)

人口(POPULATION)、经济指数(ECONOMY)、食物(FOOD)和矿物(MINERALS)分别表示出这四方面的状况。

8. 机库(STORAGE BAY)

当星球拥有机场时，可将机场中存放的飞船一次调出或分几次调出，使兵力集中起来。机库中的选项与制造飞船时的选项大致相同。

9. 供给航线(SUPPLY LINES)

共有四个选项：

(1)开辟新航线　有三个选项：食物、矿物和人口。选定后，再指定我方的一个星球作为运送的目的地，就会出现一架运输机，往返于两星球之间。最好多派几架同时运送，并派几架战斗机护航，以免在路上遭到敌军的攻击。

(2)中断运输航线。

(3)观看运进的线路。

(4)观看运出线路。

三、策略

在玩这个游戏时，如果想战胜电脑而不使用秘技的话，只能使用一些谋略了。例如，在两个玩家联盟对付电脑时，最好一个人使用飞船型，另一个人使用雷达型，而电脑则要使用飞船型。游戏开始后，雷达型应加紧建设，占领两到三个中立星球，并多造卫星和轻型战斗机，然后观看战局的发展，一边调动飞机防御电脑的进攻，一边等待自己各方面资源的增长；飞船型应把离自己主星最近的一个星球空出来，留给电脑，造几架轻型战斗机，放在主星附近，等电脑将空出的星球占领后，立刻将这几架战斗机派过去，并不时地增派几架，一定不要让电脑的指挥机进入这个星球，它一飞来就要将它炸掉。电脑的指挥机将会不时地向这个星球飞来，并且也会有一两架战斗机飞过来，但我们的战斗机



较多，不会被消灭净。由于派出新的指挥机要花费大量的金钱和矿物，不久之后，电脑的经济开始出现赤字，攻势也将减弱。此时，雷达型的就应对电脑的主星发动总攻，飞船型的配合作战，相信很容易取得胜利。像这样的策略很多，但只能靠各位玩家在实战中慢慢钻研了。

四、秘技

1. 如果玩家觉得战胜电脑太难了，或是金钱增长太慢了，那么可以使用隐藏的两个值：

首先进入选择人物的选单，若修改人物名称为QA CONSORTIUM，则金钱将成倍增长，而改为TECTONICS，则我方飞船变为隐形，电脑有时会“看”不见我方飞船，于是，可以将航空母舰神不知鬼不觉地放进电脑的星球并占领它。

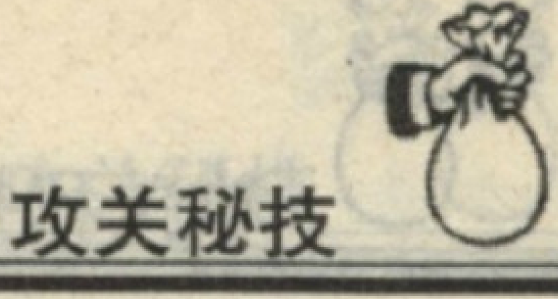
2. 要是认为上一个秘技还不够劲，那还可以进一步修改：

退出游戏，进入DATA的目录，找到SHIPS.CFG和STRUCTS.CFG，使用任何一个编辑软件分别编辑这两个文件，你将发现这两个文件分别记录着飞船的价格、性能和建筑物的价格。

格式为：

SHIP	COST	MINE	TIME	ARMOUR	FUEL
名称	造价	矿物量	耗时	防御	油量
STRUCTURE	COST	MINE	TIME	VARIABLE	
建筑名称	造价	矿物量	耗时	经济值	

玩家可按自己的要求修改，但不要修改名称。中间三项要大于0。还要注意，如建筑物的价格改得太低将会导致损坏时无法修理，飞船造得太多，游戏速度将大大放慢，甚至控制也会失灵(即使在486上也是如此)。上表设定值对四支部队同时生效。



太阁立志传

自KOEI的《太阁立志传》汉化出版后，便立即受到玩家们的青睐。游戏之初，身为木下藤吉郎的你，既要忍气吞声看着信长的脸色行事，还要抓紧"业余"时间玩命打工和补习文化，少不了还得自掏腰包巴结巴结上司。唉！真想早日登上关白之位，一出心中的恶气，还是请出修改这把尚方宝剑，助你美梦早日成真吧。

首先开始游戏，记录到第一个进度后退出游戏。编辑SAV.DAT的SECT0005，有以下地址可供修改：

地址	属性	改为
DISP0396至DISP0397	信赖度	10 27
DISP0400至DISP0401	战术经验	0F 27
DISP0402	战术等级	63
DISP0403至DISP0404	战略经验	0F 27
DISP0405	战略等级	63
DISP0414	体力值	64
DISP0415	月俸	FF
DISP0406	外交	64
DISP0407	内政	64
DISP0408	魅力	64
DISP0409	统御	64
DISP0410	武力	64
DISP0411	野心	64
DISP0412至DISP0413	各种技术	FF FF

上海·张翎

三国志Ⅳ

如果你玩过光荣公司的《三国志Ⅳ》一定会留下深刻的印象。但是当你使用GAMEBUSTER(游戏克星)对《三国志Ⅳ》进行修改时是否被多如牛毛的数据搞得头晕脑胀？你是否有过辛辛苦苦积累的数据由于CONFIG.SYS或AUTOEXEC.BAT文件发生变动而变得一文不值的经历？在这时"《三国志Ⅳ》GB地址查询软件"将会助你一臂之力。具体使用方法是：

1. 开机后调入GB，进入《三国志Ⅳ》游戏，查出任意一郡金钱的低位地址，将其记下后退出游戏。

2. 调用中文系统(如UCDOS,CCDOS等，否则无法显示中文)。

3. 执行《三国志Ⅳ》GB地址查询软件"SG4DAT.EXE"。输入郡名代码和金钱的低位地址即可生成地址打印文件CHEN.LI。

4. 将CHEN.LI文件打印出来，以后即可按地址修改有关数据，CHEN.LI中包含人口、金、兵等各项数值的地址。

5. 今后CONFIG.SYS、AUTOEXEC.BAT及CMOS不得修改，否则地址无效！

《三国志Ⅳ》GB地址查询软件SG4DAT和查询结果(CHEN.LI)参见本期软盘。详细说明请见程序。

北京·陈滨

神示录——背叛与毁灭

《神示录》是一个非常非常好玩的RPG，但是在开始时MONEY太少了。打死一个敌人只给几百块钱，但稍好一点儿的武器就卖个二、三万，实在太不象话了。可对这个游戏作以下修改：

1. 先进入游戏，等到有钱时记录到第一个档案中，然后退出游戏。编辑027.DAT，修改SECT0012的DISP0298至DISP0300，改为FF FF FF，就拥有16777215块钱了。

2. 搜索GAME.EXE，查找A1 55 69 29 06 2D 71 A1 57 69，改为A1 55 69 90 90 90 90 A1 57 69，金钱就会永远不减少。

3. 队伍中有四个人时，记录到第一个档案中，然后退出游戏。编辑027.DAT，有以下地址可以修改：

SECT0009的DISP0422至DISP0424：第一个人的经验值

SECT0010的DISP0110至DISP0112：第二个人的经验值

SECT0010的DISP0310至DISP0312：第三个人的经验值

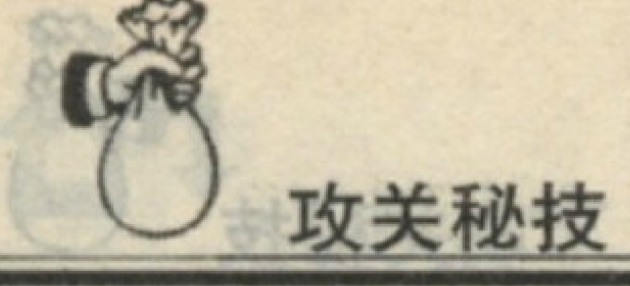
SECT0010的DISP0510至DISP0512：第四个人的经验值

广州·PETER.WU

武状元黄飞鸿

这个游戏有着类似《笑傲江湖》一样的游戏界面，画面还算精细。不过黄飞鸿就象是个永远喂不饱的超级胃袋一样，真不知他爸爸是怎么把他养大的。先用UNP将MASTER.EXE解压。编辑MASTER.EXE，有以下项目可以修改：

起始地址	原值	改为	作用
SECT0063的DISP0471	26 FE 0E CA 0E	90 90 90 90 90	食物不减
SECT0178的DISP0216	FF 0E C8 0E	90 90 90 90	内力不减



SECT0130 的 DISP0090	29 87 86 96	90 90 90 90	金钱不减
SECT0058 的 DISP0149	26 83 AF 56 0D 03	90 90 90 90 90 90	弹丸不减
SECT0149 的 DISP0129	A3 DA 00	90 90 90	时间不变

注：所使用的版本必须是未经修改的完全版。

北京・李鹏

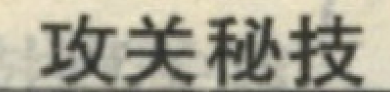
三国志英杰传

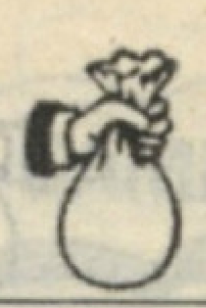
编辑 MSAVE?.R3S(? 为存盘进度)，有以下地址可供修改：

1.SECT0000 的 DISP0035 至 DISP0036 为金钱的地址，改为 10 27 可拥有万两黄金。

2.SECT0003 的 DISP0159 至 DISP0166、DISP0177 至 DISP0184、DISP0195 至 DISP0202 分别为刘备、关羽、张飞的物品地址，最多有八种。物品代码表如下：

代码	物品名称	用　途
00	遁甲天书	可将部队属性变为“妖术师”，但刘备不能使用
01	青囊书	可将部队属性变为“运输队”，但刘备不能使用
02	鼓吹具	可将部队属性变为“军乐队”，但刘备不能使用
03	孙子兵法	所持部队的防御力上升
04	孟德新书	所持部队的防御力上升
05	黄爪飞龙	所持部队的移动力上升
06	的卢马	所持部队的移动力上升
07	赤兔马	所持部队的移动力上升
08	玉玺	所持部队的兵力和士气值恢复到本回合起始值
09	倚天剑	所持部队的攻击力上升
0A	青虹剑	所持部队的攻击力上升
0B	七星剑	所持部队的攻击力上升
0C	青龙偃月刀	所持部队的攻击力上升
0D	三尖刀	所持部队的攻击力上升
0E	方天画戟	所持部队的攻击力上升
0F	蛇矛	所持部队的攻击力上升
10	弓术指南书	可将部队属性变为“弓兵”，但刘备不能使用
11	马术指南书	可将部队属性变为“轻骑兵”，但刘备不能使用
12	剑术指南书	可将部队属性变为“短兵”，但刘备不能使用
13	长枪	等级 15 以上的“短兵”，部队属性可上升至“长兵”
14	步兵车	等级 30 以上的“长兵”，部队属性可上升至“战车”
15	连弩	等级 15 以上的“弓兵”，部队属性可上升至“连弩兵”
16	发石车	等级 30 以上的“连弩兵”，部队属性可上升至“发石车”
17	马铠	等级 15 以上的“轻骑兵”，部队属性可上升至“重骑兵”
18	近卫铠	等级 30 以上的“重骑兵”，部队属性可上升至“近卫队”
19	无赖精神	等级 15 以上的“山贼”，部队属性可上升至“恶贼”
1A	侠义精神	等级 30 以上的“恶贼”，部队属性可上升至“义贼”
1B	酒	使用过的部队的士气值可少量恢复
1C	特级酒	使用过的部队的士气值可恢复
1D	老酒	使用过的部队的士气值可大量恢复
1E	豆	使用过的部队的兵力可少量恢复
1F	麦	使用过的部队的兵力可恢复
20	米	使用过的部队的兵力可大量恢复





21	炸弹	削弱对方部队的兵力和士气值
22	落石书	削弱位于山地或荒地的对方部队的兵力
23	山崩书	削弱位于山地或荒地的对方部队的兵力
24	山洪书	削弱位于山地或荒地的对方部队的兵力
25	旋涡书	削弱位于平地、草原或桥梁的对方部队的兵力，雨天效果更大
26	浊流书	削弱位于平地、草原或桥梁的对方部队的兵力，雨天效果更大
27	海啸书	削弱位于平地、草原或桥梁的对方部队的兵力，雨天效果更大
28	焦热书	削弱位于平地、草原、林间或城中的对方部队的兵力，雨天不能使用
29	火龙书	削弱位于平地、草原、林间或城中的对方部队的兵力，雨天不能使用
2A	猛火书	削弱位于平地、草原、林间或城中的对方部队的兵力，雨天不能使用
2B	浓雾书	使对方部队混乱，无法行动
2C	雷阵雨书	使对方部队混乱，无法行动
2D	豪雨书	使对方部队混乱，无法行动
2E	援队书	少量恢复我军多数部队的兵力
2F	援部书	恢复我军多数部队的兵力
30	援军书	大量恢复我军多数部队的兵力
31	平气书	少量恢复我军多数部队的士气值
32	活气书	恢复我军多数部队的士气值
33	勇气书	大量恢复我军多数部队的士气所值
34	伤药	使用过的部队的兵力和士气值可少量恢复
35	中药	使用过的部队的兵力和士气值可恢复
36	茶	使用过的部队的兵力和士气值可大量恢复
37	赦命书	将所带部队的士气值恢复到本回合起始值
38	援军报告	将所带部队的兵力恢复到本回合起始值
39	雌雄双剑	所带部队的攻击力上升
3A	英雄之剑	所带部队的攻击力上升
3B	霸王之剑	所带部队的攻击力上升
3C	六韬	所带部队的防御力上升
3D	三略	所带部队的防御力上升
3E	吴子兵法	所带部队的防御力上升

3F 至 FE 没用，FF 表示没有物品。

广西·周飞宇

仙剑奇侠传

1. 修改金钱：编辑?.RPG(? 为存盘进度，取值范围从 1 到 5)，修改 SECT0000 的 DISP0040 至 DISP0042，改为 FF FF FF 拥有最多金钱。

2. 修改道具：编辑?.RPG(? 为存盘进度，取值范围从 1 到 5)，修改 SECT0003 的 DISP0192 到 SECT0004 的 DISP0191。每件物品用六位来表示，头两位为物品代码，中间两位为数量，最后两位是 00 00。例如有 10 个炼蛊皿，则表示为：0C 01 00 0A 00 00，0C 01 是炼蛊皿的物品代码。注意数量不可超过十进制的 99，即十六进制的 63。这样改出几百只金蚕王，每使用一只，级别就上升一级，不费吹灰之力就可以打败最后的拜月教主。下面给出所有物品的代码（注：100 在输入时，换位为 00 01，101 则换为 01 01，下同……）：

01～3C：无用

3D	观音符	3E	圣灵符	3F	金刚符	40	净衣符	41	灵心符
42	天师符	43	风灵符	44	雷灵符	45	水灵符	46	火灵符

47	土灵符	48	舍利子	49	玉菩提	4A	银杏子	4B	糯米
4C	糯米	4D	盐巴	4E	茶叶蛋	4F	鸡蛋	50	糖葫芦
51	蜡烛	52	符纸	53	檀香	54	大蒜	55	黑狗血
56	酒	57	雄黄	58	雄黄酒	59	九节菖蒲	5A	驱魔香
5B	十里香	5C	水果	5D	烧肉	5E	腌肉	5F	还魂香
60	赎魂灯	61	孟婆汤	62	天香续命露	63	止血草	64	行军丹
65	金创药	66	蟠果	67	紫菁玉蓉膏	68	鼠儿果	69	还神丹
6A	龙涎草	6B	灵山仙芝	6C	雪莲子	6D	天仙玉露	6E	神仙茶
6F	灵葫仙丹	70	试炼果	71	女娲石	72	八仙石	73	蜂巢
74	尸腐肉	75	毒蛇卵	76	毒蝎卵	77	毒蟾卵	78	蜘蛛卵
79	蜈蚣卵	7A	鹤顶红	7B	孔雀胆	7C	血海棠	7D	断肠草
7E	醍醐香	7F	忘魂花	80	紫罂粟	81	鬼枯藤	82	腹蛇涎
83	蜂王蜜	84	雪蛤蟆	85	赤蝎粉	86	化尸水	87	迷魂香
88	九阴散	89	无影毒	8A	三尸蛊	8B	金蚕蛊	8C	幻蛊
8D	隐蛊	8E	冰蚕蛊	8F	火蚕蛊	90	食妖蛊	91	灵蛊
92	爆烈蛊	93	碧血蚕	94	蛊	95	赤血蛊	96	金蚕王
97	引路蜂	98	傀儡虫	99	梅花镖	9A	袖里剑	9B	透骨钉
9C	雷火珠	9D	毒龙砂	9E	吸星锁	9F	缠魂丝	A0	捆仙绳
A1	无影神针	A2	血玲珑	A3	长鞭	A4	九截鞭	A5	金蛇鞭
A6	木剑	A7	短刀	A8	铁剑	A9	大刀	AA	仙女剑
AB	长剑	AC	红缨刀	AD	越女剑	AE	戒刀	AF	玄铁剑
B0	芙蓉刀	B1	柳月刀	B2	青锋剑	B3	苗刀	B4	凤鸣刀
B5	双龙剑	B6	玉女剑	B7	金童剑	B8	龙泉剑	B9	鬼牙刀
BA	七星剑	BB	玄冥宝刀	BC	巫月神刀	BD	磐龙剑	BE	太极剑
BF	无尘剑	C0	青蛇杖	C1	鬼头杖	C2	冥蛇杖	C3	天蛇杖
C4	头巾	C5	青丝巾	C6	发饰	C7	银钗	C8	翠玉金钗
C9	皮帽	CA	珍珠冠	CB	天师帽	CC	紫金冠	CD	天蚕丝带
CE	凤凰羽毛	CF	冲天冠	D0	布袍	D1	藤甲	D2	丝衣
D3	铁锁衣	D4	夜行衣	D5	青铜甲	D6	罗汉袍	D7	铁鳞甲
D8	天师道袍	D9	精铁战甲	DA	金缕衣	DB	鬼针胄	DC	天蚕宝衣
DD	青龙宝甲	DE	白虎之铠	DF	玄武战袍	E0	朱雀战衣	E1	披风
E2	护肩	E3	武士披风	E4	护心镜	E5	霓虹羽衣	E6	菩提袈裟
E7	虎纹披风	E8	凤纹披风	E9	龙纹披风	EA	圣灵披风	EB	草鞋
EC	木鞋	ED	布靴	EE	绣花鞋	EF	铁履	F0	武僧靴
F1	鹿皮靴	F2	疾风靴	F3	莲花靴	F4	虎皮靴	F5	龙麟靴
F6	步云靴	F7	魅影神靴	F8	香袋	F9	护腕	FA	铁护腕
FB	竹笛	FC	珍珠	FD	玉镯	FE	念珠	FF	银针
100	铜镜	101	八卦镜	102	乾坤镜	103	豹牙手环	104	圣灵珠
105	金罡珠	106	五毒珠	107	风灵珠	108	雷灵珠	109	水灵珠
10A	火灵珠	10B	土灵珠	10C	炼蛊皿	10D	寿葫芦	10E	紫金葫芦
10F	布包	110	桂花酒	111	紫金丹	112	玉佛珠	113	金凤凰蛋壳
114	火麒麟角	115	青龙碧血玉	116	毒龙胆	117	破天槌	118	包袱
119	银杏果	11A	鲤鱼	11B	鹿茸	11C	钓竿	11D	捕兽夹
11E	六神丹	11F	情书	120	玉佩	121	石钥匙	122	天书
123	香蕉	124	凤纹手绢	125	手卷	126	芦苇漂		

127～18D 为各种招式法术(无用)

18E～226 为各种敌人(无用)

227～232 为中毒(无用)

127 以下都没有用处，但从 400 起，出现一些神秘的五字语组，如"唔差高笺租"、"浴帐选舌坟"之类，有的选"使用"会死机，有的却会一下跳到以前的场景！

我虽爆了几遍游戏，但终没得到"青龙碧血玉"，不知是否在哪个我所不知的隐藏剧情中得到，望有高人指点迷津。

北京·罗四维　安徽·周峰

WINDOWS 95 的游戏

北京·佟强

WINDOWS 95 有四个游戏，除了保留 WINDOWS 3.1 原有的《纸牌》和《排雷》外，又新增加了两个游戏，即《红心大战》和《空当接龙》。

《红心大战》俗称"拱猪"。进入《红心大战》后，会出现一句大战名言："亲爱的朋友，其实我并不想偷走您的心……"。选择"确定"后，便进入游戏：每人都要向其他牌手传发三张牌，方法是：用鼠标点出自己的任意三张牌，然后再点"向左传"按钮。同时每人也要接受其他牌手传来的三张牌，点"确定"按钮 。传牌完成后，便正式进入牌局。要出某张牌时，只需用鼠标点出即可。

但在游戏规则上，或许与您平常玩时不太一样。以下是《红心大战》的规则：

1. 拥有梅花 2 的那一方先出牌，且必须出梅花 2。

2. 按顺时针顺序出牌。

3. 不能在第一轮中出黑桃或红挑皇后。

4. 花色相同的牌按从 2、3、4……10、J、Q、K、A，牌面值依次升高。

5. 当轮到自己出牌时，出牌的花色必须与每轮第一个牌手出的相同，假若没有这种花色，可以出手里的任何一张牌，但这为"跟"，即无论牌面值多大，本轮为最小。

6. 第一轮的得牌者，即本轮的最大者，开始下一轮的出牌，可以出任意花色的牌。

7. 一局牌完了之后，便会出现一个得分表，分数低者为胜方，高者为败方。

8. 其它如分数的算法等，和我们平常玩的规则一样。另外，此游戏不仅可以一个人玩，还可以在网上同其他人一同玩。在网上玩时会出现"欢迎参加网上 MICROSOFT 红心大战"的字样，然后输入"尊姓大名"，在选择了"怎么玩游戏"后，点"确定"按钮便开始了。"怎么玩游戏"？若"与其他人一起玩"，即加入别人发起的牌局；若是"我坐庄"，即自己组织牌局。

《空当接龙》的游戏与 WINDOWS 3.1 的纸牌游戏颇为相似，但难度提高了。

这个游戏界面的上方中央有个人头像，人头像左边有四个最终牌位，人头像右边有四个自由牌位。游戏的目的就是利用自由牌位，把所有的牌移到最终牌位。如果最终牌位上的四叠牌按花色分开且每种花色的牌按从小到大排成了一条龙，就表示赢了。除了自由牌位可以借牌外，游戏界面的下部也可移放牌，但必须使纸牌由大到小排列，颜色交替才行。

此游戏共有 32000 种牌局。点游戏菜单下的"开局"，计算机为你选牌局；若点"选局"，则自己输入 1 到 32000 之间的任意一个数字，选定牌局。另外，在选项对话框中，可进行游戏的设置，如翻一张牌还是翻三张牌。

恶魔岛

(MAABUS)

北京·宁继贤

制作公司：MICROFORUM

出版公司：MICROFORUM

类型：冒险

硬件要求：486 以上、SVGA、4MB RAM

MICROFORUM 新近出品的《恶魔岛》，给人的最大感觉是图形、图像上的创新。首先得在 WINDOWS 下安装，利用 VIDEO FOR WINDOWS 和 WING 的新技术来完成，真是相当新奇！片头一架直升机将坦克空降到太平洋的某个小岛上，接着出现一个人，向你说明任务目的：由于小岛上有一股不明辐射源，而且有渐趋扩大的趋势，全球的危机只能靠你来解除了。这个向你作简报的将军会不时用卫星跟你联络，有时会警告某些讯息。



岛上只有怪物，它们全都用 3D 绘制。坦克车上的武器分为三种：飞弹、雷射、毒气，每种物品都有数量限制，一但用光，其结果可想而知。在游戏界面上用地图标示现在的位置，玩家只要稍微记录一下就行。比较困难的是用武器锁定目标，这可要练习一下，因为每次见

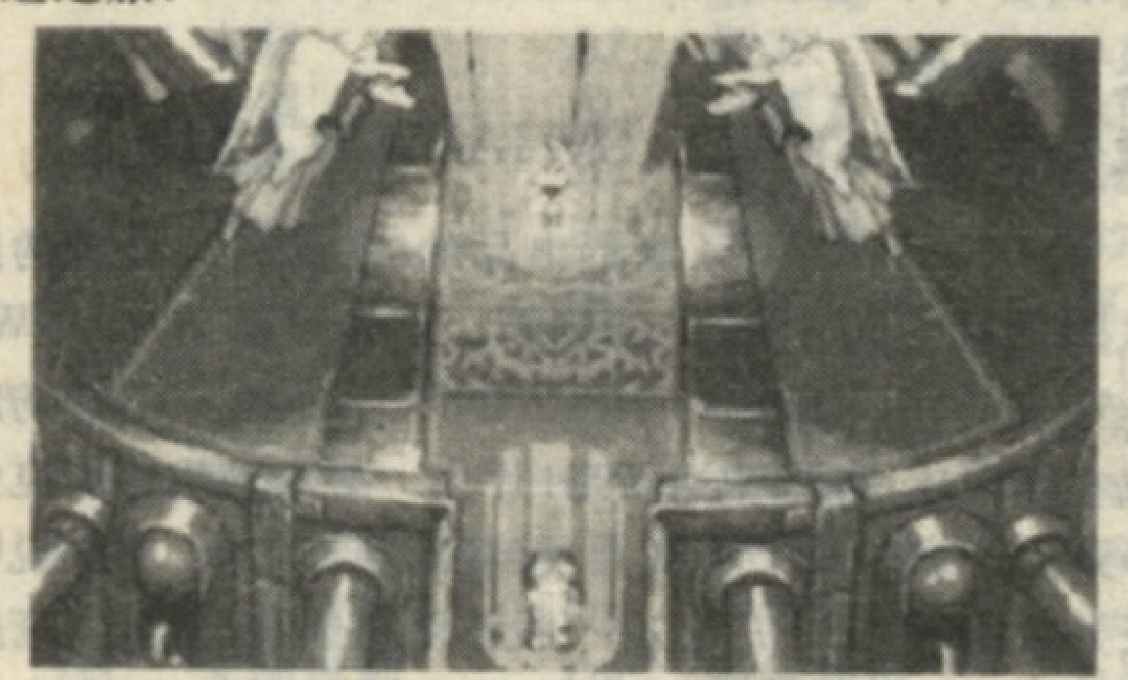
到怪物时都会相当紧张,瞄准更是难上加难,因此多加练习才是生存之道。

风色幻想

北京·宁继贤

制作公司:弘煜科技
出版公司:弘煜科技
类型:角色扮演
硬件要求:386 以上、10M 硬盘空间

大陆历一千六百年,拥有圣剑的新席连皇帝——奥思,展开了他侵略全大陆的战争。这个自"龙之乱"以来的最大动乱,再次振动了加瑟提妮许久未能转动的命运之旅。



爱与恨的交织、悲与喜的冲击、虚与实的变换、真与假的决择,你们究竟要如何面对?风,又轻轻地吹起,在这未曾变化的风中,一首永恒的歌,伴着崭新的幻想拉开了帷幕。

在《风色幻想》中,为了使整个剧情完全地让玩家充分体会,特地制作了所谓的"分段故事"及"自由互动脚本"系统。

"分段故事"系统依照剧中八位主人公的相互关系,将有三个脚本任你挑选。当您结束了分段故事的冒险后,每个故事将互相结合,引导出整个《风色幻想》的主题。"自由互动脚本"系统让玩家可以依照自己的意思,演变出各式各样的剧情!《风色幻想》的结局将依照您游戏进展的不同而变化!共计十二种结局(哇,气绝倒地)。

《风色幻想》的战斗画面,除了采用等身大小的全角色动画攻击外,更加入了近来流行的"合体技术"及"转职"。在高达九十种炫目华丽的合体技术和多变的职业搭配下,《风色幻想》的战斗场景,应该会令你耳目一新。

阿达魔术师 (DISCWORLD)

北京·宁继贤

制作公司:PSYGNOSIS
出版公司:PSYGNOSIS
类型:冒险
硬件要求:386 以上、VGA、4M RAM

圆盘世界是一个平面的世界,形状仿佛一片巨大的比萨,比萨的下方(也就是世界的底部)是由四只壮硕的大象支撑着,他们就是整个圆盘世界的地基了。然而,更让人费解的是,踩在大象脚下的是一只庞大的银河乌龟,随着乌龟缓缓地朝银河系移动,这个神秘世界也周而复始地变化。

安卡·摩波克(ANKH—MORPORK)是这个世界上最古老的一座城市,这座城市原来是很和平、宁静的。不料,城镇中突然出现了火龙,它不仅威胁居民的安全,也影响了城中盗贼收入的来源。幸而,位于市中心的魔法大学(UNSEEN UNIVERSITY)内有许多优秀的魔法师,安卡·摩波克城的安危通常都是由这群魔法师负责的。不过学院内优秀的魔法师不想趟这场浑水,因为对手可是个庞然大物而且还会吐火。最后,大伙推来推去,终于找到了一个适当人选,这个"幸运"的魔法师就是苓斯温德(RINCEWIND),一个喜欢胡闹、睡觉的糊涂蛋。



轻松、幽默是这套游戏的特色(连手册上的插图都很有趣),而由于圆盘世界和地球的生活习惯截然不同,所以思考方式也稍有区别。在整个冒险旅程中,玩家只需控制主角一人即可。而这回主角"本身"再也没有一个神奇的大口袋,可以塞满游戏中各式各样的物品,苓斯温德的身上只能放置四个物品,不过别担心,苓斯温德的屋内有个神奇的魔法箱子,可以帮您装备多余的物品。

太阁立志传

——二代与一代之比较

北京·李麟

现在，为数不少的SLG迷正在玩《太阁立志传》，因为它的确算是一部精典力作。不过，只要你见过二代，我相信你定会放弃一代，从太阁二代的起点开始，开始当一个步兵头……

二代在游戏内容方面延用一代的形式。即努力完成使命，得到主公赏识，增加信赖值，升为城主，立为大名，向官白(最高官位)这一目标冲刺。玩过一代的朋友对这些一定不会陌生。

当然二代在一代基础上进行了很多的改进。首先，二代在画面以及人物设计上要强一代许多。在一代中，无论是人物还是城池，都是一个平面的形象，而二代从人物到城池则是一套立体的画面。在进出城时，人物动感更好，使人感到在看电影而并非动画片。

其次，战场扩大了。二代的地图要比一代几乎大一倍，从北海道到本州、四国，整个日本都在你的攻略当中。其中有城200座、村落49个，这无疑能让玩家更爽。不过要想打通这个游戏，也就需要更长的时间。

另外还有一些较大的改动——当你升为部将后，就可以收养家臣了，这时多征用些能力高的人，对将来创下霸业不无裨益。有了家臣你就可以从中选择同行者一起去办事，办不同的事需用不同的人。选择适当的家臣与你同行，往往能事半功倍(竹下半兵卫就是一个不错的人选)。

二代另一个较大的改动，就是在回家休息时，可以一觉睡到下个月1日，这无疑方便了玩家。而不用象一代一样，完成工作后，又无事可干，只好在外面徘徊半个多月。

在二代里，提高各种能力的方式也与一代不同。二代不像一代能自动增加，而是要去指定的场所，如：提高武力要到剑术馆中修炼；提高统率力和内政力要到寺里听法师说讲；提高外交力及魅力值要到教堂去作善事；提高马术和铁炮术要去马店和打铁铺；提高茶术要去茶店；提高谋才、军事、筑城要拿有价值物品送给有这样能力的大臣才能学到等等。

二代里战争的画面和形式也与一代大为不同。在二代里，出兵时，信赖度最高的几位家臣与主公组成五个军团。军团里，除主帅掌握一半左右兵力，还有四名地位较次的家臣也各自统率一些士兵，这样就组成了一个庞大的军团。在战争中，起决定作用的并非士兵的多少，而是士气的高低，当士气很低时会不战自乱。所以交战时，尽量用统率力和武力高的军团去与敌人肉搏，每打一次，敌人的士气就降下一截，自己的士气将提高一步。统率力低的军团尽量用火枪攻击敌人，这样也能达到降低敌人士气，提高自己士气的效果。所以，如果战术运用合理，以少胜多不成问题(这样比较符合实际)，笔者曾以区区五千之兵攻下有一万六千兵的大城。

玩这个游戏，还要注意一些窍门。如卖米前最好先去商店(只域界等大村镇才有)探听米场情报，而后择优而卖，一定能超过竞争者，取得头功。顺便说一下，与人争功如果获胜的话，信赖度会多加200，所以，立大功是一个快速增加信赖度的办法。又如，多在酒馆或旅店中探听情况，从中可获益不浅。再有就是要在南蛮商馆买东西，一定要先去教堂拿到介绍信才可。

总之，《太阁立志传Ⅱ》是一部精典之精典的作品，这里介绍的只是其中一少部分。玩这个游戏的感觉只能意会，不可言传，没有玩过的朋友赶快亲手一试吧！



太阁立志传心得

陕西·第六天魔王

《大众软件》9月号刊登了《太阁立志传》的攻略。不过笔者认为，该文章有许多缺陷之处，有必要进行更正、补充。赤军先生对日本历史很了解，却没能玩好本游戏。以下笔者将按游戏的流程一一进行说明。希望看过本文的玩家玩起《太阁立志传》来都能得心应手。

家臣篇

游戏开始，会有一场“桶狭间合战”。其实该战役可以不参加，大可让藤吉郎跑到城镇里劳作，锻炼骑马、铁炮两项技能。回青州城虽然会挨信长一顿臭骂，不过只降信任度11点，也没什么了不起。

第一次开会时，信长会让藤吉郎去卖米。此任务完成后才增加20左右的信任度，实在吃力不讨好，不如推掉不做。一般轮到藤吉郎发言时，都应保持沉默。但若信长叫人去修建城防，一定要让藤吉郎接下。完成后可增加150点左右的信任度，同卖米简直是天壤之别。不过信长不是每次开会都会下达这项命令的，所以最好在开会前储存一下进度。藤吉郎干修建工作时很容易失败，因此在工作之前也要记录一下。完成任务回城向信长复命后，可继续去锻炼骑马和铁炮技能。



第二个月也按上述方法进行。在劳作时，技能提高速度与野心值有关。若选用枭雄型，一般劳作一两天即有效果。若用能吏型，有可能劳作十几天才能提高。劳作过程中，体力降到30以下，必须去医院治疗，也可到旅馆睡觉，以恢复体力。有时在旅馆里会碰到流浪的江湖女艺人，若碰上了药王子和阿笑，与其共度一夜后魅力会加5；若碰上了舟虫或梅夜叉，那就赶快逃吧。

如玩家们能按以上流程进行，到第三个月藤吉郎就会被提升为监察，所做的事也更为丰富多样。此时藤吉郎便可提议去攻打今川家，而且提议一定会被采纳，藤吉郎十有八九会被任命为总大将。在攻城时，若藤吉郎是总大将，一定要注意恰当地控制部下的行动，不要让他们把功劳抢走。若藤吉郎成为功勋武将，信任度、武力、战术等等级都会有较大程度的提高，此点切记。

藤吉郎成为监察后，无事时便可拜见信长，主动要求工作。建议选择“购买枪支”，信任度加的较多，还能增加魅力。赤军先生文中提到：买枪时遇到卖1000支枪的，那必是假货。此话大错特错。实际上，买1000支枪时有50%可能买到真枪。若买到的是真枪，信任度会增加150点（买800支枪信任度加110），而且信长会大为欣喜地赏些宝物给藤吉郎（其中有一件宝物叫“碎金”，可用来作礼物学习筑城）。为了避免买到假枪，购买之前一定要记录一下。

另外，可以让藤吉郎去做“情报收集”（最好去收集六角家的情报）的工作，信任度加得很少，但外交力可以加2。若购买军马，最好去诹访、府中等处。买到的马既便宜又多。

有钱后可买些宝物进贡信长。记住，信长对洋货最有兴趣。不过千万别买次品进献，不然会被信长轰出来的。

闲暇时可去学习剑术，对象是些武力高于藤吉郎，但战术等级较低的武将，获胜后藤吉郎的武力一般可加5（除非对手的武力没这么高），而不是赤军先生文中所述一到四点，或是七、八点，乃至十几点。战术等级在游戏中甚为重要。若藤吉郎的战术等级高出对手较多，又持有武器的话，即使武力比对方低十几点，也可在比剑中获胜。

在墨俣筑城时，不必回避斋藤家的军队，大可与其一战。布阵时采用“雁行”或“鹤翼”，让藤吉郎和正胜围住大泽正秀军全力突击，干掉步枪队，很容易便可获胜。打得好的话，藤吉郎的战术等级会加几级。筑城完

成后，去商人处买本汉书，向细川藤孝学习谋略，以便今后诱降斋藤家重臣。也可以去购买和书学习辩才，做“开发新田”、“购买军马”等工作时会大有好处的。

接下来，当藤吉郎将斋藤家的重臣全部诱降后，便可提议攻打斋藤家。若完全按以上流程进行，在攻打斋藤家的过程中，藤吉郎的信任度会达到2560。学了茶道、艺术后，便可当上城主，改名为羽柴秀吉。快的话，一般1561年3月便可当上城主。笔者有位玩友一次于1560年11月便当上城主，可算是飞速了。

藤斋家的主城 稻叶山城是一座八颗星的好城(土地、居民均为四颗星)，比青州城要好许多。只要动点脑筋，让藤吉郎当上稻叶山城城主也不是什么难事。

城主篇

秀吉当城主后，有两条路可以走。一是老老实实地当城主，等明智光秀造反(有一点不知大家知道否，谋反者不一定是明智光秀。笔者有一回玩时，游戏进程太快，当信长下令攻打毛利家时，明智光秀未当上城主，结果是林秀贞举起了谋反大旗)。二是自己谋反。

若玩家想老老实实地当城主，就比较简单。首先去稻叶山三顾茅庐请出竹中半兵卫，到荏敷请出黑田官兵卫，让他们去开发新田，购买枪支、马匹。接着到处诱降它国武将，使城中士兵数增加，便可接受信长分派下来的任务，去攻打各路大名了。一般玩得好的话，秀吉当城主时外交、内政、魅力均可达到100，仅野心、武力、统御偏低，此时正是提高武力、统御、战术等级的好时机。另外当登用到黑田官兵卫后，可以向他学习筑城。

还有一点需要提醒众位玩家，若诱降到的它国武将没用处的话，应将其送还主家。因为这些人都需要俸禄供养，会消耗城中的资金，这一点在秀吉做长滨城城主时尤为突出。

赤军先生认为谋反有相当难度，此言差矣。实际上，只要方法运用得当，谋反不仅是件很轻松的事，而且还是通关的捷径，根本无需什么“冒死精神”。笔者有一回当城主后立即反叛，1564年便完成了统一大业，前后只花了15小时。

谋反的最好方法是：月底时等在织田信长的主城边，若见其领兵出战，应立即回城点兵，来攻其主城。不过攻打时仍需注意技巧，请参阅“攻城篇”。若无把握攻下织田的主城，也可去攻打其它城池。总之必须以最快速度蚕食织田的势力，最后用外交手段收降信长，岂不快哉！

若织田已相当强大而无法谋反，也无需担心。这里介绍一种名为“无赖法”的取巧办法，名字虽不好听，却相当实用。玩家们应当注意到，电脑所控制的大名一切活动均在每个月1日会议之后。利用这一点，可以让秀吉在月底时领兵攻打织田的主城(只是佯攻)。到1日，立即撤退，剩下时间可以放心大胆地攻打别的城池。无论城池是否攻下，到月底都需退兵，再去攻打织田的主城(时间一定要掌握好，否则大事不妙)。如此这般，双方势力对比逐渐变化，最后灭掉织田也不是什么难事了。

大名篇

当秀吉成为大名后，发挥能力的余地就大多了。南征北战，统一天下，成就霸业，就看你的本事了。这里提一句，通关条件除了赤军先生所述的以外，还有一个即军事统一。如果对自己有信心的话，军事统一会带来更大的成就感。

当大名后，需要一些人才充实我方阵营。可以让明智光秀去录用人才，也可亲自前往。注意有三位武艺高强的隐者等着秀吉去登用。他们是：新发田的前田庆次、小田原的伊东一刀斋、大和的柳生宗严。这三人的共同特点是：武力、战术极高(70左右)，统御极低。提高统御的方法很简单，即赏给他们汉书。

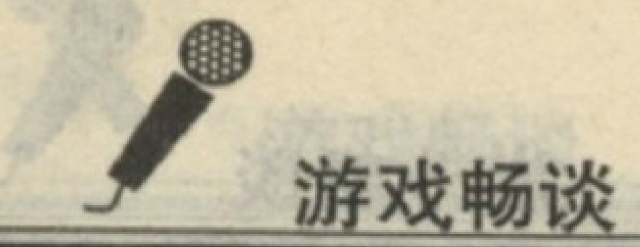
赤军先生文中未提到宝物的用处，不知是根本不知道呢，还是一时疏忽了。当秀吉成为城主、大名之后，就可以将手中宝物赏给家臣。洋货增加外交；美术品加魅力；和书加内政；武器加武力；汉书加统御；财宝加野心；茶器则什么都不加。笔者见到许多玩家买到宝物后，都拿去卖掉赚钱，实在是暴殄天物，殊为可惜。为了使三员大将能有高官位，可以让他们去做“朝廷工作”，信任度会迅速增长。

攻打敌人城池时，尽量打那些与主城相邻的城，使主城成为孤城。这样主城的掌握度会逐步下降，降到一定程度就会出现大量逃兵。有可能一个当初有二、三万兵的大城，最后只剩下100兵，攻打起来易如反掌。

在游戏中，德川家康国小力微，对羽柴根本不会有多少帮助，还往往被武田信玄所灭。因此不妨将德川家灭掉，以壮大我方实力。

攻城篇

攻城在本游戏中占有极大比重，所以必须掌握攻城技巧。笔者常看到一些玩家，或是在做城主时畏首畏尾，不敢去攻打敌方城池，或是动辄以二、三万大军去攻打驻兵一万左右的小城，还有些人干脆用GB4锁定了士兵数去打仗。以上这些可以说都是不得要领，走了



不少弯路。实际上，只要掌握一些并不复杂的技巧，就可以做到以少胜多，使攻城成为很轻松的事。笔者一次当长滨城城主时，城中容纳兵的上限为11700，可以说并不多，但笔者还是将浅井、朝仓、本愿寺、三好等大名灭掉，出色地完成了信长交给的任务。

以下笔者将分类叙述攻城的方法：

一、攻打无武将的城：打这种城最关键是运用策略中的“挑拨”之计，将守城兵引诱出来打。具体来说，又有两种方法：

1. 将敌人堵在城门口攻击，这时你会发现攻击的效果比平时要好不少。

2. 利用小城楼。玩家们在打攻城战时，想必都注意到城中有若干个小城楼吧，这是非常有利的地形。步枪队占据其上，不仅可以向三格之外的敌军射击，更可以在雨天射击(除非天气为“豪雨”)。攻打象青州那样的平原城时，可先让部队移动到右下方的小城楼上，然后将守城兵引诱出来。这样，在守城兵移动过程中，就可以对其一路射击，给敌人以重创。而攻打象稻叶山城那样的山城时，应先将守城兵引诱出来，然后全速前进，移动到最左边的一个小城楼，同样有很好的效果。

二、攻打有武将的城时就麻烦得多。因为许多武将任你怎么挑战也不肯出来。但敌人有一个弱点，即其步枪队一般都是老老实实地呆在原地，不会转向。这样，我们就可以看准地形，绕到城池侧面，打破城墙冲进去，从敌人后面进攻。只要将敌人城中的后备军打光，胜利就近在眼前。

攻打敌城时，要根据自己的势力状况选择适的城打，攻下一个城后，不要急于回主城，可立刻再去攻别的城。敌人攻下我方一个城，同时却有二、三个城被我攻下，这样羽柴家的力量就能迅速壮大。笔者经常是连攻下敌人的七八座城后才回兵的。

一般来说，无需攻打敌人的主城，因为这些城都很强。若要打的话，可乘其城主领兵出战时攻打，难度会小很多。当然，有兴趣的话，也可以试试硬碰硬地打一仗，虽然要费不少力气，但也绝非象赤军先生所述那样“根本不可能攻克”。笔者有两次引以为豪的战绩：一是在当姬路城城主时，以18900兵攻下了武田的主城踯躅崎城；二是在当大名时，带着上杉谦信、织田信长、武田信玄、前田庆次以32000兵的超豪华阵容，攻下了北条的主城小田原城。打这两仗时敌方城中士兵均为50000。相对来说，小田原城更难打——其城防为100，城中有20000支步枪。笔者攻打时采用了从侧面打破城墙进去的方法，前后共花五个月时间才获得胜利。

打野城相对容易许多，只要兵力与对方相当，再装备步枪，都能获胜。

关于攻城还有些细节未能说明，希望玩家们自己融会贯通。

补　充

本游戏中有许多事件具有很大的随机性，应善用“储存进度”的功能。如此做虽然有些耍赖，但毕竟比用GB4、PCTOOLS等工具光彩多了。

在京城向狩猎永德学艺术，可达顶点。茶道则应向界的千宗易(即千利休，茶道的创始人)学习。不过具有讽刺意味的是，历史上正是丰臣秀吉下达命令，让千利休自杀的。

攻城时只需带上超过半数的步枪即可，如6400只需3300支步枪就行了。

在路上与人决斗时，若敌人魅力低于50，杀敌后魅力会加1；若敌人魅力高于55，杀敌后魅力会减1到10点不等。秀吉谋反后，有时会在路上被柴田胜家挡住去路。若水平不够的话就赶快逃吧。柴田胜家手上持有全日本第一宝刀——“日光一文字”，价值200贯，威力强大。

若水平足够，不妨杀了胜家，因为他可以说是秀吉最大的竞争对手。历史上，胜家的军队在1583年于越前的北庄被秀吉大军所破，他本人也剖腹自尽。况且胜家魅力在50以下，杀了后还能得到“日光一文字”，何乐而不为？当然，你也可不计前嫌，放他一条生路。

赤军先生文中还有一些错误如下：

一个城最多容兵五万，而不是可以达到五、六万。

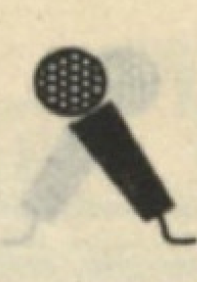
信任度低于80，信长便会处死藤吉郎(初始为100)。

当城主时最多可向信长要求三个助手。

将居城移到本愿寺城时，根本无需对其扩建。只要羽柴家势力达到一定程度，大坂城便会自动建好，可剩下40000贯的扩建费。

丰臣秀长即羽柴秀长，在秀吉当了大名后不久便会出现。不知赤军先生为何没有看到。附带说一下，本游戏中前后出场武将达700多人，但很奇怪的是武田家数一数二的猛将山县昌景却不知所踪，其兄饭富虎昌也成了内政型人才。本游戏版图不够广阔，没有将奥州、九州、四国包括在内，战国和安土桃山时叱咤风云的岛津义久、大支宗麟、长宗我部元亲、伊达政宗等未能出场，不能不说是一种遗憾。

也许有些玩家玩通了《太阁立志传》后，已打算把它拿来压箱底了。看了这篇文章后，不妨再拿出来玩玩，会有很多新鲜感的。



太阁立志传之争财夺势术

四川·刘敏

这里告诉大家两个挣钱的窍门：一是存了进度赌钱，输钱取档，赢钱存档；二是拦路抢劫——到织田的敌对国门口守着，出来一个杀一个，既可以抢到钱，又可以提高战术值，且魅力上涨。当然还要随存进度，因为一不小心被杀或杀错了人，钱没抢到且魅力大减就划不来了。当你有了六十贯钱时，就可到京、界、大和等地的茶店里买茶具，再到界中的洋人铺子去卖，几个来回后你至少也应有三、四千贯。然后你可买和书、汉书，到清州学习谋略、辩才。学会后可到各镇上杂货铺中杀价买到很多东西，再转手卖给洋人大赚一笔。注意在界的杂货铺中你买到了一样无价的"肩卫茶盒"，一定要留着，因为这是你向明智光秀学筑城的唯一宝物。

在刚开始时，信长会叫你去卖米，一般到稻叶山城卖到九百贯就行了。后面你就要争取去买枪，在京、界、难波等地买到六百多支即可。这时你要顺路多倒卖点东西，大概有两、三千贯后买点洋货进贡给信长，你的信赖值会大幅度提高。在墨俣筑城时，第一次柴田胜家要求去，很快他便大败而归。此时，你要请求这个任务。在完成任务后，你可能会升到奉行。后几月，每当你完成任务时，就谒见织田信长，向他要任务(买枪)，回来就进贡。一般此时你一个月就可加三百多点信赖值。

当官职升到中老后，你的提议织田信长一般都言听计从。此时你应要求多攻城。只要你攻下城，武力、信赖值、统御力都会上涨。不久，你会升为家老，一般此时织田信长会任命你为城主，并改姓羽田秀吉。从这时开始你面前有两条路：一是听命于织田信长，扶助他成为关白；二是自己起兵反叛。

若选后者，你应边修建城堡，边到他国谋反中老以上的人回来，分派任务给他们。多多买枪。另外，开发新田也很重要，这关系到你的兵力，因此要多派内政力高者去开发。这时可能织田会给你下命令，叫你攻打某国，不要理会，继续去谋反他国的人。两三个月过去了，你城中兵力至少也有五六千人，枪枝也应有四五千支了，你要时刻注意几个国家城市的情报，特别要留意青州城，一旦织田信长去攻打他国，你马上攻击青州，再把连线上的城市都打下来，就成功一半了。此后，你需要注意以下几点：

1. 无论准备攻打哪个城市，你都要注意织田信长的动静，防备他的报复。

2. 无论一座城中的兵力有多少，只要没有城主，就只有守城兵。战斗中是以三千二百人的形式出现，在一轮攻击后自动补充。任何城市被攻下来后，城中兵力自动恢复到起始状态。

3. 战斗中枪支非常关键，但雨天不能用。

4. 战斗中士气非常重要。只要电脑控制的部队士气值出现红字，也就是说低于百分之二十时，他就会撤退。而一个部队的撤退会影响整个战斗军团的士气。

5. 地形的利用也很重要。战斗中，守城的部队如在岗楼里，下雨也一样能打枪。一般敌人的守城枪队是不会移动的，所以你要充分利用地形，几支部队包围一支敌军打，不管守军多少，你也一定能胜利。如果只有守城兵而无城主，你可以用挑衅的办法引他们出来围而攻之。

6. 开始时，你只能亲自领兵打仗。只要攻下一个国家的都城，就可以俘获很多人。把他们收为部下后，找一些较弱的城叫他们去攻打，你可以在都城遥控指挥。

7. 对于有城主的城，应尽力劝降，如实在不降也应把他的手下拉走。最好在攻城前都这么拉一下，在攻城时你的阻力就小得多。

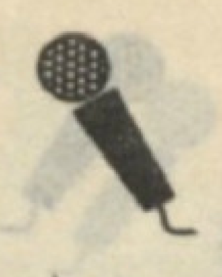
8. 如果你的部下中有野心非常小的中老，可委任他为城主，在你需要枪支、马匹、兵源时就可以从这些城中运送出来。

9. 战场上千变万化。你应熟练运用城与城之间的运送，用所有兵力去攻城。因为有些"好"城市枪支、钱粮多得很，你要把眼光放在这些城上，运用谋略及战术，拿下后，经过运送，你就会拥有很多财富及权力。

10. 每决定攻击一个新敌人时，可以先派小股部队攻打敌小城，你自己亲率大军埋伏在敌国都之侧，一旦敌主力出城救援，你可乘机取其首都。而后马上赶到敌新都城，你会发现敌人大部队就在城外守着，可直取其城。而后敌军又被迫转移新都，你可乘机一气攻下六、七个城池。当然，在战争的空隙中，要让你的部队得到适当的休息。此间，你可以到不同的国家去外交，谋略他国人才。

很快，你便可无敌于天下。你可以随意和哪个国家同盟或战争，亦可向某些弱国进行胁迫，让他向你进贡等等。你可以验证你所学过的各种兵法战策，充分发挥你的能力。

在此游戏中你可以领略到不同于其他游戏的感觉。朋友们，你能体会到这种感觉吗？



太阁立志传经验谈

青岛·毛不中

日本光荣公司于 1994 年推出的《太阁立志传》是一部集成了 RPG 与 SLG 的不朽之作。笔者多次爆机略有心得，现将经验公布与大家交流。

如果你第一次接触这个游戏，最好先听取织田家法，这对你以后会有很大帮助。

一般来说，在游戏开始选择"武将型"是最好的。因为武将的武力和统御力较高，其它较低的能力可以通过机动数值和执行任务来提高。"武者型"虽然武力高，但其它各项能力太低；"智将型"和"能吏型"由于武力过低，在游戏初期如被敌国武将追杀容易死亡，所以也不要选择。

到了赫赫有名的桶狭间会战，我方必胜无疑，你尽可放心大胆地进攻，争夺功勋武将的身份。若战斗中你不能接近敌人，不妨使用策略中的各种谋略。如果你能劝降敌方一至二名武将，也能得到功勋武将的身份。成功的话，不仅可以增加信任度，而且你的统御力、武功和野心也会上升。当信任度增长到一定程度后，信长就会给你提升官职，等你被提升为家老时，有三个能力值会高出一般武将，而且若长滨城在信长手中的话，你将被任命为长滨城主。

在游戏中还有两个大加信任度的机会，一是墨俣筑城，一是金崎殿后。在墨俣筑城中你必须先学会筑城，然后去稻叶山城请出蜂须贺正胜，再领兵到达墨俣才算成功。在筑城时可能遇到美浓斋藤军的进攻，此时你最好等到下雨时决战，否则胜算太少(因为你手下都是步兵，而敌人都是骑兵和枪兵)。在金崎殿后中你仅有 700 骑兵，自然无法和敌人数万大军对抗。所以你只要趁机撤退，回到城中即可。

做农活、筑城可以增长内政力；做朝庭工作可以增长外交能力和魅力。与其他武将单挑时杀死对方可以得到钱但却降低魅力，十分不上算，所以不到万不得已不要狠下杀手。在做朝廷工作时要送给三位侍卫礼物才能进见天皇。三位侍卫爱好不同，山科言继喜欢茶具；近卫前久喜欢美术品；菊晴季喜欢洋货。

一旦你有钱后不要忘了学习茶道和艺术。而辩才和谋略可以在当了城主后向下属免费学习，至于学习辩才及谋略的和书、汉书可以在城镇的书店内买到。

如果顺利的话，你应该能在三到四年内当上城主，此后最重要的莫过于开发土地。当然，购买枪支增强军事实力也是必不可少的。这时，你可以起兵反叛织田，也可以等到 1582 年明智光秀谋害信长后起兵讨伐光秀，进而争当战国霸主。如果在你增强实力这段时间内敌人来进攻，千万不要出城迎战，守城战对兵力较弱的你有莫大的好处。守小城池时，应派出三支部队，由你和二名家老或中老带领，每人带 1500 至 2000 士兵，并为半数以上的士兵装备枪支。在刚开始时委派部下取攻势，自己带队在最短时间内赶到城门口助战。只要你有 7000 左右士兵就足可抵御敌军进攻。守中型城时，你应派出四支部队，其中第三支部队只要 1000 步兵就行，其它每支部队要在 3000 人左右，并装备 2000 支枪。采用相同的方法和行动，这样有 10000 左右人马就可安如泰山。

在当城主这段时期内，信长还会命令你进攻其它城市。如果你打算反叛就可置之不理；如果你还打算为信长效力，就选择一个敌势较弱的城市进攻。不要梦想凭你小小的万余人马进攻敌军主城，那简直是以卵击石，而且就算打赢了也必定元气大伤，抵挡不住敌军的反扑。

在进攻敌城时，一般的敌将和守城兵有勇无谋，可以用威吓的策略诱其出城，再集中兵力歼灭之。对一些智力较高的武将则应以各个击破为原则。

反叛信长，要选好时机，最好在他出征时起兵造反。一旦你攻占了信长的主城，就可以利用城中的金钱疯狂扩军，大约数月后你就可以纵横天下了。对付一般的小城主自是绰绰有余，但对付毛利、武田、北条等大城主则未免太慢，因此你只需将敌军主城的所有交通切断，等其支配力下降到 600 左右再去劝降，便可不战而胜。

GAME





1. 仙剑奇侠传

(422 票 ↑1 大宇)

中国人自己制作的GAME终于冲上了冠军宝座。李逍遥的步伐看似轻盈，如扶摇九天一般，可在冠军宝座的背后却凝聚了制作者的艰辛和你们——热情投票的玩家们的努力！李逍遥该当一段冠军了。



2. 三国志Ⅳ

(354 票 ↓1 光荣)

光荣公司制作了一款该GAME的威力加强版之后，《三国志Ⅳ》领导天下群雄的地位似乎更稳了，可后生可畏，李逍遥挟长剑夺了它的宝座。久居高处不胜寒，换个亚军当当也不错，必竟有过辉煌。



3. 轩辕剑外传——枫之舞

(235 票 ↑1 大宇)

浮浮沉沉榜上四个月，还好又夺回季军。看着师弟坐在风光的“首席”，辅子澈心里不舒服也罢，人比人气死人嘛，好在都为一族，“本是同根生”，也就不必再争什么了。



4. 大航海时代Ⅱ

(231 票 ↓1 光荣)

航海的时代虽然过去了，但英雄们的精神将永存，他们所做的贡献也是不可抹杀的。也许你在玩它的时候遇到些困难，不过全攻略就要刊登了。



5. 毁灭战士Ⅱ

(204 票 ↑2 id SOFTWARE)

看着它在榜上位次的再次提升，我不由反省了一下。既然它的票数如此之高，说明它在玩家心目中还是有地位的，同样，也说明它的水平还是较高的。

6. 太阁立志传

（197 票　↓1　光荣）

本游戏也是一支上下浮动数次的GAME只见丰臣秀吉在五、六名间徘徊，不知他还等什么，不进则退呀！瞧，《太阁立志传Ⅱ》已是排行第十五了。



7. 模拟城市 2000

（170 票　↑1　MAXIS）

此GAME在榜上继续升着，我想它大概会成为一种时尚吧。让玩家在游戏进程中除了得到娱乐、成就感之外更让你得到了许多知识，锻炼了才智，这才是GAME魅力的所在。



8. 倚天屠龙记

（133 票　↑2　智冠）

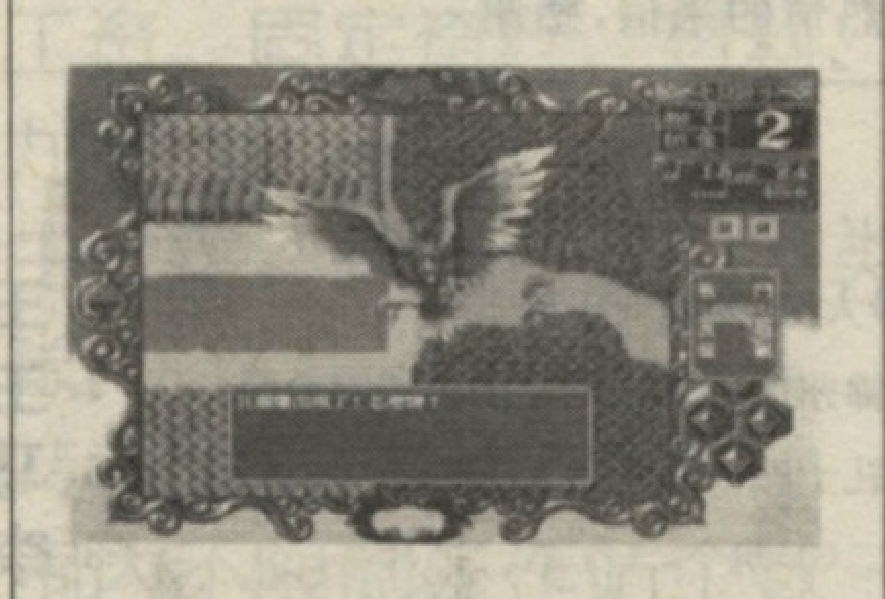
真是有点儿纳闷，一直以为无忌小哥在榜上不会站得太稳，可我错了。大概"九阳神功"他快练成了，加上一点点好运气，在蓄足了元气后，看来他要一展身手了。



9. 美少女梦工场Ⅱ

（131 票　↓3　精讯）

吓死我了，原以为"父亲"们会"照"着这位小公主的，难道大家全去逍遥，不再顾家了？这回它跌得好惨呀！女孩子们这回投票的倒是不少，可一个个全是《仙剑奇侠传》。



10. 天使帝国Ⅱ

（111 票　↓1　大宇）

战棋类GAME不再时髦，天使们的日子也就不好过了，看来她们在强手之间正一步步地走下坡。天使们的命运如何呢，我们拭目以待。



11 至 20 名的排行榜：

11. 中国　（104 票）
12. 三国志之武将争霸Ⅰ　（101 票）
13. 明星志愿　（80 票）
14. 三国志英杰传　（79 票）
15. 太阁立志传Ⅱ　（72 票）
16. 卧龙传——三国制霸之计（43 票）
16. 轩辕剑Ⅰ　（43 票）
18. 鹿鼎记之皇城争霸　（42 票）
19. 炎龙骑士团Ⅱ——黄金城之谜（37 票）
20. 航空霸业Ⅱ　（36 票）

1995 年度累计排行榜

1. 三国志Ⅳ（657 票）光荣
2. 仙剑奇侠传（632 票）大宇
3. 大航海时代Ⅱ（463 票）光荣
4. 轩辕剑外传——枫之舞（445 票）大宇
5. 太阁立志传（366 票）光荣
6. 毁灭战士Ⅱ（360 票）id SOFTWARE
7. 美少女梦工场Ⅱ（303 票）精讯
8. 模拟城市 2000（271 票）MAXIS
9. 天使帝国Ⅱ（236 票）大宇
10. 倚天屠龙记（222 票）智冠

十二月榜评

圣诞节前几天刚刚铺纸欲写榜评，忽然窗外雪花纷飞，北京第一场雪飘落了，心中不由窃喜，实因此乃好兆。一不留神，一书包榜单打翻了，它们竟也扬扬洒洒落了一地……

回首第一期榜上冠军票数40，而今大宇制作的《仙剑奇侠传》雄踞榜首，票数高达422。这四期榜的风风雨雨你我共渡，但愿不久将迎来千票的冠军。

这期榜上GAME的争战似乎趋于缓和，也许是近了年关吧。榜上没有出现新面孔，十只GAME中，五支上升、五支下降，倒是两位元老《三国志Ⅳ》和《大航海时代Ⅱ》让位予新秀。中国人自己制作的GAME成为"TOP TEN"的冠军，我想这也应算是具有历史意义吧。

榜上GAME的变化虽说不大，可孕育的新生力量不小，榜外的几支劲旅均蠢蠢欲动，蓄力以图一攻。诸如《天使帝国Ⅱ》、《美少女梦工场Ⅱ》在下期榜上能否存在，我看几数不大。

关于ACT类的GAME，在十一月榜评发表之后，有许多玩友与我进行了探讨，的确在此问题上我处理得不妥，我不应以自己的喜恶来左右玩友们的意志，每个人都有自己选择GAME的权利。在此声明：我的意见并不绝对，仅供参考。

纵观几期榜单，我发现凡是中文游戏普及得就广，上榜位次就高，上榜时间就长。其实有许多外文游戏也是非常精美的，为了提高您的外语水平，您不妨一试。

收选票的同时也收到许多玩家热情的来信，感谢你们，同时告诉你们几个好消息：

1. 智冠、大宇等公司都相继在北京建立了代理或办事机构，大批原版的新游戏将滚滚而来，价格似乎也还成，就是不知道光荣还在等什么。

2. 应广大玩友要求，从本期开始，我们将幸运读者的数量提升到二十个。

投票的纪律大家遵守得很好，这期统计选票工作进行得非常顺利，谢谢。但随着选票的增多，困难还是不少，如有哪位玩友会编统计方面的程序请与我联系。

有些玩家对于幸运读者的产生表示不解，这里我再次阐明：我们先根据投票的命中率挑出与前三十名游戏最为接近的选票，然后再按投票时间排出前二十名。这样，这二十位玩家就成为幸运读者，明白了吗？

写完榜评，雪花依旧在纷飞，我已然分不清那是雪花还是雪花般的选票了，心中只是在默默地祝福你们：玩好，朋友！

MERRY CHRISTMAS
&
HAPPY NEW YEAR!

排行烽火看似熄
电脑玩家战正酣

北京第二外国语学院
钟以山

幸运读者名单

1. 欧皓悦 广东省广州市黄华路40号大院18幢601房
2. 王　志 湖北工学院61号信箱
3. 吕　宁 辽宁锦州延安路三段五号锦州市五金交电化工公司财会科
4. 王　冬 北京三中高一(1)班
5. 李德良 北京市西城区西外大街北礼士路7号
6. 马　力 北京仪表机床厂6#401
7. 纪云冰 北京市朝阳区日坛中学初二(3)班
8. 李　焱 第三军医大学一大队931队
9. 荣建鹏 江苏省无锡市清名新村56号401室
10. 王天石 天津市和平区成都道泉泽里1号
11. 丁大雷 北京市海淀区黑山沪三〇九医院8号楼2单元6号
12. 李　旭 北方交通大学72#信箱
13. 李晓虎 安徽省合肥市黄山路联合大学97#
14. 孙宏磊 山东省青岛市黄台路46号
15. 石　岩 吉林省实验高中高二八班
16. 郭　政 武汉市东湖中学高二(3)班
17. 王　钦 天津市南开区红旗路红汾里三号楼2门
18. 任　飞 重庆工业管理学院82#
19. 耿维英 北京142信箱27分箱
20. 邹新宇 湖南省长沙市一中K939班

注：以上幸运读者的产生我们是依据读者投票的命中率和发信邮戳为准。本期幸运读者的礼品为本刊20型纪念券一张。


UNALIS
生化悍將
CYBERIA
—experience the future—
UNALIS
松崗
CD-ROM
XATRIX
entertainment
諾瓦風暴
NOVASTORM
CD-ROM
UNALIS
PSYGNOSIS



《大众软件》读者服务部经销



《大众软件》读者服务部经销


炎龙
FLAME DRAGON 2
LEGEND OF GOLDEN CASTLE



纵横通用财务系统

- ★ 符合财政部新会计制度
- ★ 可在 DOS、WINDOWS 和 MAC 上运行
- ★ 单用戶、网络均可
- ★ DOS 版在各种支持直接写屏的汉字系统下运行
- ★ WINDOWS 版可在中文 WINDOWS 及各种中文环境下运行
- ★ 网络版运行于 NETWARE 或 LAN Manager 环境
- ★ 支持鼠标
- ★ 包括帐务、报表、工资、固定资产、材料、成本、销售和通用转帐
- ★ 会计科目可以多达九级
- ★ 科目编码长度可自由设定，科目可自由分类
- ★ 模糊查询，智能查帐
- ★ 各种核算自动编制转帐凭证，自动入帐
- ★ 在网络操作系统范围內不限制工作站个数
- ★ 可从其它软件转入数据，也可向其它软件发送数据
- ★ 自动备份，保证财务数据正确、完整、一致

联系单位：《大众软件》杂志社



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：82-726　定价：6.00元